



Arte de recreo: La experiencia plástica como medio educativo

María Álvarez Romero

Máster Oficial en Arte: Idea y Producción de la Universidad de Sevilla

Trabajo Fin de Máster. 2015/16. Septiembre

Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla



Arte de recreo: La experiencia plástica como medio educativo

Trabajo de Fin de Máster
Máster Oficial en Arte: Idea y Producción por la Universidad de
Sevilla
Curso 2015/16

Autor/a:
María Álvarez Romero
Firma del alumno/a:

Tutor/a:
Luis F. Martínez Montiel
Vº. Bº. Del Tutor:

Sevilla, 23.9.2016



RESUMEN

Este proyecto propone defender un arte colectivo que funcione en su plenitud con la colaboración del público. Hace uso del factor procesual y relacional para acercarlo a las personas que no tienen noción del arte contemporáneo. Propone hacer partícipe al espectador de la creación plástica y otorgar más importancia a la experiencia que adquieran que a su resultado final. Tenemos la intención de *reencantar* el arte a través de la atracción, la estética y el juego. Buscamos influir positivamente en los espectadores para transmitirles la educación artística y ecológica necesaria para que la creatividad que experimenten les influya a nivel psicológico con una consciencia sostenible del entorno.

PALABRAS CLAVES

Acercamiento, Relacional, Colectivo,
Psicología, Naturaleza, Ecologismo,
Juego, Estética, Educación

//SUMMARY

This project proposes to defend the collective art that works in its fullness with the collaboration of the audience. It uses evolving and relational factor to bring it closer to the people who do not understand Contemporary art. Its purpose is to share the artistic creation with the audience, therefore giving more importance to their experience than to the final outcome. We have the intention of being *recharmed* with the art through attraction, aesthetics and the concept of game. We seek to positively influence the audience, to convey artistic and ecological education with certain psychological creative group dynamics as a method of raising awareness.

KEYWORDS

Approach, Relational, Collective,
Psychology, Nature, Environmentalism,
Game, Aesthetics, Education

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

a) Presentación	6
b) Justificación	8
c) Grado de innovación	9
d) Antecedentes	10
e) Referentes	11
f) Metodología	12
g) Objetivos	13

1. PRIMERA PARTE: APORTACIONES ARTÍSTICAS

1.1. Aportación 1:

1.1.1. Aportación 1: Catalogación de la obra	16
1.1.2. Aportación 1: Proceso de creación-producción	22

1.2. Aportación 2:

1.2.1. Aportación 2: Catalogación de la obra	26
1.2.2. Aportación 2: Proceso de creación-producción	32

1.3. Aportación 3:

1.3.1. Aportación 3: Catalogación de la obra	36
1.3.2. Aportación 3: Proceso de creación-producción	42

1.4. Aportación 4:

1.4.1. Aportación 4: Catalogación de la obra	46
1.4.2. Aportación 4: Proceso de creación-producción	52

1.5. Aportación 5:

1.5.1. Aportación 5: Catalogación de la obra	56
1.5.2. Aportación 5: Proceso de creación-producción	62

2. SEGUNDA PARTE: ARGUMENTACIONES TEÓRICAS

2.1. Posmodernidad y concienciación social

2.1.1. Actualidad	66
2.1.2. Estética	73

2.2. Atracción cultural

2.2.1. Juego	82
2.2.2. Relacional	90

2.3. Educación artística activa

2.3.1. Pedagogía	97
2.3.2. Psicología	105

CONCLUSIONES

FUENTES DOCUMENTALES

INTRODUCCIÓN

a) Presentación

El juego es un estimulante nos motiva a entregarnos a la evasión personal, parece un método perfecto para acercar el arte a la sociedad. Esta investigación estudia los medios con los que podemos lograr *reencantar*¹ el arte y devolverle su atractivo al público alejado del ámbito artístico. A través del estudio de las claves estéticas contemporáneas, tratamos de cautivar a los espectadores para implicarles en el entorno creativo. La imaginación es la conducta con la que las personas amplían sus experiencias, expanden sus sensaciones frente a la dinámica cultural. Esta conexión que hay entre la fantasía y la realidad se expone a una degradación continua, debido a la saturación visual de la hiperrealidad posmodernista. Hacemos uso del entorno para ayudarnos en la misión de conectar emocionalmente al espectador con el arte. Los factores externos naturales establecen un vínculo entre el individuo y su entorno, al igual que el arte relacional lo hace entre sus obras y el público. La condición humana depende de su coexistencia con el medio ambiente, no obstante, nuestra unión se basa en la explotación. Tenemos la intención de moralizar a través del arte, acercamos al público a preguntarse si existen métodos para tratar desde el arte con las alteraciones del territorio y lograr prevenirlas.

Este proyecto propone defender un arte colectivo que funcione en su plenitud con la colaboración del participante, que se base en la dinámica del arte procesual. Las situaciones que ocurran durante la producción, son esenciales para comprender cómo se desarrolla la obra. Procura *reencantar* el arte acercándolo a las personas que no se encuentran familiarizadas con el mundo contemporáneo, proponiéndoles ser partícipes de su dinámica creadora, dando más importancia a la experiencia que adquieran que a su fin. De este modo, la obra deja de ser intocable para pasar a ser propiedad también de quienes la intervienen. Se logra que se deje de pensar en que todo tipo de arte actual es una extensión del mercado, y hacer visualizar en sus propias acciones que el desarrollo plástico no sólo es cosa del artista.

Las aportaciones del dossier artístico se han realizado, utilizando la educación para influir positivamente en los espectadores a nivel artístico. Dentro del arte relacional se tienen en cuenta más que nunca las preferencias del público para lograr que se interese por la obra. Mediante este estudio buscamos las propiedades claves que definan qué tipo de cualidades necesitaría una pieza para resultar lo suficientemente llamativa como para apelar a la respuesta creativa del público. Tratamos de resolver esta necesaria unión entre la cultura popular y la voluntad del creador plástico. Buscamos ensalzar la capacidad que tiene el arte de establecer una búsqueda personal entre los individuos. Por tanto para preservar esta unión entre el artista y su creación plástica, no debemos reprimarnos ni frenarnos a la demanda del público. *Desartizar*² el arte para hacer arte, es una metodología creativa que reemplaza la función y la metodología tradicional de la producción del arte, para cambiarlo por otras estéticas o emociones más afines a los intereses de nuestra época.

¹ El término al que da uso Michel Maffesoli en su libro *El reencantamiento del mundo. Una ética para nuestro tiempo* (2009). Trata la necesidad del individuo posmoderno de cambiar sus hábitos para buscar nuevos estímulos que le ayuden para abrirse a nuevas experiencias que le enseñen a mirar con ilusión a la multiplicidad del entorno. De este modo se genera la emoción por la vida, la valoración del azar y la apreciación de la incertidumbre.

² El término al que da uso Allan Kaprow en *La educación del des-artista* (2007) para hablar de la transformación del arte tradicional para alcanzar otra metodología artística más abierta y libre.

//INTRODUCTION

Presentation

The game is a stimulant that motivates us to submit to personal evasion, seems to be a perfect method to bring art closer to people. This investigation studies the means with which we can be *recharmed* with art, and return this attraction to the public not familiar with their cultural area. Through study of the key contemporary aesthetics, we try to captivate spectators, to involve them in the creative environment. The imagination is the conduct with which people extend their experiences; they expand their sensations in opposition to the social dynamics. This connection between fantasy and reality is exposed to a constant degradation, due to the visual saturation brought by postmodern hyperrealism. We use the environment to help ourselves in the mission to emotionally bond spectator and art. External natural factors establish a link between the individual and his environment, as relational art does between the works of art and the public. The human condition depends on its coexistence with the environment; nevertheless, our union is based on exploitation. We have the intention of moralizing through art, to encourage the public to wonder if there are existing methods to deal with alterations of the territory from an artistic position.

This project's purpose is to defend a collective art that works in its fullness with the collaboration of the audience, based on the dynamics of evolving art. The situations taking place during the process are essential to understand how the work of art develops. The project tries to *recharm*³ art, bringing it closer to the people who are not acquainted with the contemporary world, proposing them to be participants of their own personal creative dynamics, giving more importance to their experience with the work of art rather than to the final outcome. Therefore, the work of art stops being untouchable and turns to be a property also of those who take part in it. This would grant the idea that not all kind of current art is an extension of the market, and show by means of its own actions that the development of the work of art not only concerns the artist.

The contributions of the dossier have been done using education as a way to positively influence the public in an artistic level. Inside relational art the public's preferences are more regarded than ever, to achieve a true interest in the work of art. In this study, we look for the key properties that define which type of qualities would a piece of art need to be attractive enough as to appeal to the creative response of the audience. We look for ways to figure out this necessary union between popular culture and the will of the artist. We want to enhance the capacity of art to establish a personal search between the individuals. *Des-art* art⁴ to make art, a creative methodology that replaces function and the traditional system of the artistic production, to change it into aesthetics and emotions that have more to do with the interests of our days.

³ The term used by Michel Maffesoli in his book *The reenchantment of the world. An ethics for our time* (2009). It addresses the postmodern need to change habits in order to find a new encouragement for new experiences, to teach the postmodern individual to regard future with illusion at the multiplicity of the environment. Therefore, a new excitement for life is found, through appreciation of mishaps and uncertainty.

⁴ The term used by Allan Kaprow in his book *The education of the des-artist* (2007) to speak about transformation in traditional art in order to reach a wider and freer artistic methodology

b) Justificación

En algunas ocasiones, la exposición en museos o galerías parece ser el motor del arte contemporáneo. Este hecho provoca que tienda a verse frío y poco cercano al receptor, uno de los mayores motivos por los que quienes no pertenecen al ámbito artístico tiendan a separarse del mismo. Es una pena que esto ocurra teniendo en cuenta que la capacidad creativa es intrínseca a todas las personas, formen parte o no de esta dinámica museística. Si nos recordamos a nosotros mismos en nuestra etapa infantil, el nivel de imaginación del que gozábamos y el dinamismo con el que nos manejábamos, nos demuestra que es un error pensar que el arte se limita al mercado. Inventar es crear y la creatividad es la esencia del arte, plástico, musical, literario, teatral o de otra rama, aquello que lo define es su carga humanista y cultura.

Dentro de esta faceta negativa de la cultura actual, predomina un ambiente donde parece totalmente irrelevante resaltar el valor empírico y emocional que aporta el arte a las personas. El arte puede llegar a ser una herramienta capaz de conseguir el crecimiento cultural, de establecer comunicaciones que conecten y beneficien a las personas. En pocas ocasiones las prácticas artísticas se preocupan de la pedagogía crítica que puedan aportar al público, funcionan siguiendo un protocolo de metodología de enseñanza del arte que se acomoda. Quizás deberíamos cuestionarnos si realmente el concepto que se enseña del arte es el adecuado. Este tipo de juicio es igual de importante que el académico, es más vital y humano. Sabemos que merece la pena cultivarlo y tenemos las herramientas para hacerlo.

Con esta metodología didáctica se pretende aprender a abrir la mente y expresar plásticamente los pensamientos. Las acciones que proponemos consiguen que la obra de arte sea transformada y recíproca. Esta investigación busca distintos puntos de vista que contribuyan a entender la producción dentro de la experiencia del juego, de lo lúdico, del divertimento y la búsqueda, de la experiencia estética. Este aprendizaje compartido ofrece beneficios imaginativos que desarrolla el pensamiento divergente, lo repercute positivamente en varias situaciones como en la solución a algunos problemas que antes nos parecían inabarcables. Escoge el juego como medio comunicativo por aludir al instinto básico que siempre ha unido a las distintas culturas de todo el mundo, la interacción lúdica que invita a la contemplación y al razonamiento quizás sea el método educativo acertado para lograr la empatía humana hacia su hábitat. Esta reacción frente al arte es precisamente la que favorece a que su carga educativa y permite que el mensaje fragüe en el espectador.

Paralelamente a esta actitud, tratamos de proyectar esta propuesta artística un posible vehículo para reflexionar acerca de cómo afectan las acciones humanas en el medio ambiente. Mostramos la visión de la cara oculta de la sociedad posmodernista y del avance científico que actúa directamente sobre la mutabilidad de las personas y de su entorno. Con las aportaciones del dossier artístico transmitimos mediante el lenguaje plástico y poético, el frenesí social en que vivimos que nos lleva a provocar la explotación del medioambiente. Su accesibilidad acerca al espectador la comprensión del funcionamiento dinámico y colectivo del ecosistema, que habitualmente se aprecia como un ente estático invariable e inmóvil.

c) Grado de innovación

Teniendo en cuenta que el proceso creativo es una etapa esencial en la producción de arte contemporáneo, dentro de esta investigación nos hemos propuesto experimentar con diferentes metodologías para tratar de innovar en este aspecto. Para ello hemos admitido los errores cometidos durante la construcción de las piezas, aceptados como características de la misma. De este modo hemos logrado obtener una obra independiente a la voluntad del artista, sin ser determinada por la técnica o por su ejecución, permitiendo que la obra se genere a sí misma. Por ello, podemos decir que el procedimiento plástico al que se somete la obra artística durante su elaboración tiene más sentido que incluso su propia finalidad. Esta investigación busca distintos puntos de vista que contribuyan a la coproducción entre el artista y el espectador, de forma que la obra colectiva sea medio enriquecedor tanto plástico como personal. De igual modo, los elementos naturales toman especial protagonismo en el proyecto presentado, los materiales de los que se compone la pieza la convierten en una obra viva y cambiante. Sus transformaciones hablan del paso del tiempo y de los cambios constantes a la que se somete a la naturaleza. Este proceso creativo provoca el interés que aporta a las piezas la experimentación técnica durante la producción artística. Con esta dinámica se consigue evadir a los participantes de las exigencias del arte clásico, para repercutir positivamente en sus percepciones respecto a la obra contemporánea.

Las acciones plásticas recogidas en el dossier se dirigen a varios espacios públicos para transmitir las posibilidades creativas del arte contemporáneo y solicitarles su colaboración en las obras. Se les propone complementarlas con sus propios planteamientos plásticos, rompiendo así el tradicional pedestal que impide al público participar en la pieza expuesta. Estas acciones se destinan a todas las edades tanto a nivel profesional como amateur. Se les da la oportunidad de dejar de lado los elementos figurativos para evadirse de esas exigencias clásicas y repercutir positivamente en sus percepciones respecto a objeto creativo. Tras esta fase explicativa y de reflexión, se les invita a crear una obra nueva y personal a partir de las piezas expuestas, teniendo ellos total libertad para intervenir en ellas y transformarlas.

Aquí resalta la importancia del proceso artístico anteriormente mencionado, dando pie a los colaboradores a que realicen sus propias expresiones artísticas. El deseo de compartir estas impresiones con personas ajenas al ámbito artístico contemporáneo y la intención de generar en conjunto una obra colectiva, logra despertar en el espectador una visión más abierta y cercana de la creación plástica. Se sienten partícipes de la construcción de la obra y se sienten capaces de manipularlas sin prejuicios. Al compartir la autoría de la pieza con ellos y al confiarles el resultado final de la misma, este nivel de colaboración refuerza su confianza como creadores. Los resultados que obtuvieron fueron impactantes, ya que demostraron tener una capacidad de estética notable sin haber realizado anteriormente estudios artísticos. Estas acciones participativas se centran en el valor que tiene el proceso creativo artístico y lo favorable que resulta compartirlo colectivamente. El hecho de tratar la obra desde el juego, logra que sea más cercana para el público, la diversión consigue que las experiencias vividas durante la acción sean recíprocas y replanteen la valoración crítica del participante. Este trabajo trata de comprender el funcionamiento de la mente humana para atraerla sensorialmente hacia la dinámica artística. Consigue que, una vez se ha captado la atención del visitante, establezca una conexión sentimental con la obra.

d) Referentes

Siguiendo la línea de la *Estética relacional* de Nicolas Bourriaud y los happenings de Kaprow, utilizamos la participación como factor esencial en la obra y acercamos la acción colectiva para conseguir la intervención del público. Al igual que estas dinámicas artísticas, nosotros también hacemos uso del juego como elemento que atrae a las personas a establecer conexiones entre sí. Para fundamentar teóricamente estas actividades, hemos estudiado a diversos autores como Johan Huizinga, Winnicott y Gadamer (1997) por situar el aspecto lúdico como medio comunicativo por aludir al impulso natural que siempre ha unido a las distintas culturas de todo el mundo.

La interacción lúdica que invita a la contemplación y al razonamiento quizás sea el método educativo acertado para lograr la unión entre el arte y el público. *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual* de María Acaso, ha sido una ayuda esencial para la redacción de estas páginas gracias a la relación que elabora entre el arte y su convivencia con nuestro contexto. Hemos completado esta información con autores actuales como Peter McLaren, Richard Cary, Ken Robinson, Howard Gardner y Daniel Goleman. También hemos estudiado a grandes figuras pedagógicas como fueron John Dewey, Maria Montessori y Paulo Freire. La reacción de estos investigadores y educadores frente al arte es precisamente la que favorece a que el arte pueda ser un método de enseñanza y beneficie psicológicamente a sus receptores.

Cada persona es diferente y requiere de un tipo de conocimiento específico a cómo se desarrolle su inteligencia, el arte es un método unificador de esos recursos cognitivos que, cultivados a la larga, pueden ayudar en gran medida al aprendizaje. No obstante, quizás en la belleza rezagada sea donde se encuentre la clave para recuperar el valor del arte a nivel cultural. Para comprender las leyes de la estética que determinan nuestros gustos, hemos leído autores de diferentes épocas como Platón, Baumgarten, Kant, Schiller, Hegel, Bürger, Danto y Byung-Chul Han. Esta investigación se ha realizado con la intención de comprender la procedencia de nuestra idea de belleza y poder utilizarla a nuestro favor en la obra.

A esta actividad humana se le suman las continuas problemáticas medioambientales, en palabras de Felix Guattari (1990), nos enfrentamos a una crisis cultural y la ecosofía parece uno de los únicos medios para combatirla. Siguiendo el ejemplo de Goethe (1997) y tratar de concienciar e implicar al público mencionamos a Joseph Beuys el artista comprometido por excelencia con su entorno y contexto junto a Hans Hacke. También tratamos en la investigación otros artistas concienciados respetuosos con la naturaleza que como Andy Goldsworth, Richard Long, Nils-Uno, Lucía Loren o Miguel Ángel Blanco. Mencionamos actividades como *La deriva* de Guy Debord (1967) frente a la obra de bioartistas como Edward Steichen, Joe Davis, Marta Menezes, Eduardo Kac o Natalie Jeremijenko, para valorar los aspectos positivos y negativos de la manipulación orgánica como herramienta de producción artística.

Para finalizar, estos temas los relacionamos paralelamente al estado de posmodernidad en el que vive la sociedad. Compartiendo las teorías de autores como Marshall McLuhan, Zygmunt Bauman (2002), Richard Wadner entre otros, realizamos un estudio sobre el entorno en el que se desenvuelve el arte contemporáneo y tratamos de comprender su funcionamiento. Hemos tratado de cohesionar todos los aspectos mencionados para poder aportar una visión unificada de la actividad social. Con ello aportamos una visión conjunta de cómo se podrían mejorar estos aspectos para conseguir aumentar la afinidad entre los espectadores y el arte contemporáneo.

e) Antecedentes

La experiencia universitaria previa al máster es precisamente la vivida como antecedente de este escrito. En esta etapa comenzamos el *Cuaderno del arte*, una obra colectiva que se comenzó a realizar hace tres años, de discurso afín a la presente investigación. La situamos como la primera acción relacional que realizamos y detonante de las inquietudes que se plantean en el apartado teórico de la investigación. Recoge la definición escrita de la palabra *arte* de los participantes en la propuesta. Se centra en la recopilación de una misma palabra, el sustantivo Arte, convertida en rúbrica de cada uno de sus autores y definiéndoles sin necesidad de más información que su trazo en la escritura. Estas firmas sirven como símbolos plásticos de los que me apropio para dar mi definición de Arte, que recoge la intervención de cada una de aquellas personas que colaboraron en los acontecimientos que definen mi vida. Este cuaderno colecciona las influencias de aquellas personas que me nutrieron y que me regalaron pensamientos que no hubiese llegado a plantearme si no les hubiese conocido. Esta reflexión plantea que cada persona es un cúmulo de influencias de su entorno, que determinan por la construcción de su pensamiento y de su personalidad. El *Cuaderno del arte* se realiza como agradecimiento al tiempo y esfuerzo de quienes colaboraron en desvelarme el misterio del significado del arte. Por el paseo desinteresado que me han mostrado entorno a este concepto, materializado mediante una deriva gráfica y colaborativa. Como objetivo de este proyecto quiero plantear el potencial artístico que tiene la capacidad gráfica latente de cada persona, rescatarla del abandono y añadirle al uso literario el aspecto del grafismo plástico. El cuaderno del arte es una propuesta artística de carácter abierto que continuará recogiendo la esencia de las personas que quieran formar parte de este proyecto.

Posteriormente, el último paso que definía y cerraba los estudios del grado de Bellas Artes era el Trabajo Fin de Grado. Lo planteamos como primera experiencia investigadora, pues fue precedente investigativo necesario para la actual defensa de la importancia de la enseñanza artística. El trabajo *La Escenografía del Pensamiento* trata de mostrar y recordar la importancia que tiene la incentivación de la educación artística durante la infancia. Para ello, primero argumenta la validez de esta afirmación a partir de la recopilación de datos obtenidos de los estudios de diferentes autores destacados, tanto artistas, como historiadores del arte, pedagogos o psicólogos. Documentos como los Postulados de Spencer centrados en el grafismo como herramienta psicológica, los test de inteligencia de Luquet y Lownfeld basados en la creatividad de los niños, las teorías de Piaget entorno a la etapa "sensorio-motora" infantil relacionada desarrollo psicomotor plástico, junto con su estudio sobre la teoría organísmica que realizó con Werner son algunas de las bases científicas del trabajo. Interrelacionados estos datos con el área de la historia del arte desde las primeras pinturas rupestres hasta la actualidad, se hace sostenible la hipótesis que plantea la posibilidad de que todo ser humano que aún no haya desarrollado sus capacidades lingüísticas siente el impulso de utilizar el arte como primer método comunicativo. Esto señalaría a las personas como seres de orígenes expresivos que necesitan de la creación para poder transmitir sus pensamientos y sentirse realizados en su naturaleza. No obstante, la evolución social al determinar las artes como habilidades de destreza y alabar su clímax durante la etapa academicista, terminó por delimitar las posibilidades que ofrece y, a pesar de las rupturas estéticas que se dieron en el siglo XX, destacando a André Breton, George Maciunas, Joseph Beuys y Marcel Duchamp, por sus concepciones del arte como una rama humanística imprescindible para la expresión del individuo. Daban la misma importancia a la motivación de la creatividad de las personas sin excluirles, opinión que se continúa compartiendo este proyecto.

f) Metodología

La metodología del presente Trabajo de Fin de Máster se ha dividido en tres partes: El desarrollo discursivo y físico de las obras presentadas en el dossier artístico, la utilización de las mismas por parte del público mediante acciones interactivas y su posterior defensa teórica en la parte discursiva del proyecto de investigación. Esta última parte se ha desarrollado mediante la investigación de algunos factores humanistas que participan de la pluralidad artística, como son la estética, el juego, el arte relacional, la educación, la psicología, la naturaleza, el posmodernismo y el mercado del arte. Tratamos de hallar las pautas que nos ayuden a conectar emocionalmente la obra plástica con los espectadores. Estos datos fueron fruto de una documentación tanto bibliográfica como de la tutoría personal, adquiridos mediante la investigación de bibliotecas o webs pertenecientes a las ramas mencionadas. Se le sumó a este estudio la investigación de artistas referentes a la temática escogida y la comparación de sus declaraciones, con el proyecto a presentar. La adaptación de estos razonamientos a un juicio propio, dio como resultado la elaboración de mi obra personal bajo un discurso elaborado y congruente con el concepto desarrollado. El montaje del dossier artístico recoge cuatro proyectos de instalación, formados cada uno de ellos por varias obras individuales. Cada una de las secciones en las que se dividen las obras propuestas pueden funcionar por separado, ya que estas obras se han tratado de modo serial para que puedan cumplir con su discurso tanto de modo colectivo como independientemente.

Hacemos uso del apropiacionismo como herramienta básica, ya sea mediante la transformación discursiva de los materiales, el cambio conceptual de los objetos a modo de ready-made o manteniendo la carga semiótica del elemento escogido. Dejamos atrás la necesidad de demostrar la maestría de la técnica para hablar en el dialecto que requiere el arte contemporáneo, el idioma del lenguaje visual. Durante el proceso creativo hemos tratado de experimentar con materiales novedosos, que se encuentren muy vinculados al ámbito artístico. De este modo hemos pretendido acercar la belleza del detalle que ofrece las superficies de las materias tanto naturales como artificiales.

Para llevar a cabo las propuestas de las obras añadidas en el dossier artístico, mayoritariamente hacemos uso del happening como medio didáctico atrayente, que pueda acercar el arte contemporáneo a quienes no están dentro de este entorno de creación. El factor procesual predomina durante toda la elaboración de la obra, obtiene una pieza colectiva al colaborar las personas interesadas en aprender sobre la plástica. Estas intervenciones son dadas como reacciones a las piezas, las interiorizan y transforman hasta hacerlas propias del espectador. Trata de utilizar el juego como medio comunicativo para perseguir la educación a través de la diversión.

Igualmente, estas propuestas interdisciplinarias nos ayudan a abarcar con más facilidad los interrogantes acerca del contexto científico-natural en el que vivimos. Hemos tratado de argumentar paralelamente la importancia de mantener una vida sostenible en respeto con nuestro medio ambiente. Para lograr que la carga educativa que aportan las piezas también logre concienciar al público sobre el estado del medio ambiente, nos hemos propuesto atraerles visualmente. Hemos hecho uso de las inclinaciones estéticas de nuestro contexto como medio y la importancia de la sostenibilidad como mensaje. Así logramos sensibilizar al espectador de la adversidad de la explotación humana y los efectos que produce en los ciclos terrestres.

g) Objetivos

En esta investigación se trata de reencantar el arte mediante la intervención lúdica de la obra artística. Plantea el juego y la experimentación como factores positivos y esenciales que acerquen a los participantes dentro del proceso de la creación. Pretende abrir la mente de los colaboradores, para conseguir que dejen de ver el arte contemporáneo como un ámbito cultural únicamente serio. Les invita a que sean ellos quienes generen la obra artística ofreciéndoles las herramientas necesarias para hacerlo, de este modo se logra que vivan en su propia práctica los beneficios del uso de la imaginación y de la creatividad.

Se persigue provocar en ellos un aprendizaje que les ayude a replantearse el arte y sus capacidades expresivas más allá de la copia o la referencia. Esta acción busca la ejecución lúdica del happening como medio didáctico atrayente que pueda acercar el arte contemporáneo a quienes no están dentro de este entorno de creación. Persigue mostrar también las cualidades que se adquieren al trabajar en equipo y las posibilidades de complementarse mutuamente.

Tenemos la intención de fomentar respeto por los diferentes tipos de vida a través de la educación lúdica. Tratamos de utilizar el juego como medio comunicativo aludiendo al impulso natural que siempre ha unido a las distintas culturas de todo el mundo. Esta acción persigue la educación a través de la diversión. Argumenta la importancia de mantener una vida sostenible en respeto con nuestro medio ambiente, atrayendo estéticamente al espectador mostrándole los efectos de los ciclos terrestres y las repeticiones de sus formas a diversas escalas.

Busca criticar los abusos humanos en la ciencia y la consecuente destrucción de la biología orgánica debido a sus avances tecnológicos. Hace partícipe directo al espectador del resultado de dichas acciones mostrándoles visualmente un ejemplo de su verdadera repercusión. Muestra a través del arte el daño que provocan los procesos químicos incluso en los procedimientos más banales aplicados en pequeñas muestras. Busca la actitud crítica del público, le pone a prueba comprobando si se deja llevar por la primera impresión estética, o por el contrario se para a interiorizar su mensaje de denuncia.

Persigue mostrar también las cualidades que se adquieren al trabajar en equipo y las posibilidades de complementarse mutuamente. De este modo las acciones que proponemos pretenden terminar con la idealización, para lograr fomentar una actitud crítica y receptiva por parte del al espectador. Buscamos que el público se anime a probar personalmente la expresión artística, conseguir que deje de ver el arte contemporáneo como un ámbito cultural únicamente serio.

1. APORTACIONES ARTÍSTICAS

1.1.1. Aportación 1 : Catalogación de la obra

Espera sentada

Proyección de animación GIF 336 x 246 cm.

Acción gráfica

2016

Perteneciente al proyecto *Hermenéutica Gráfica*

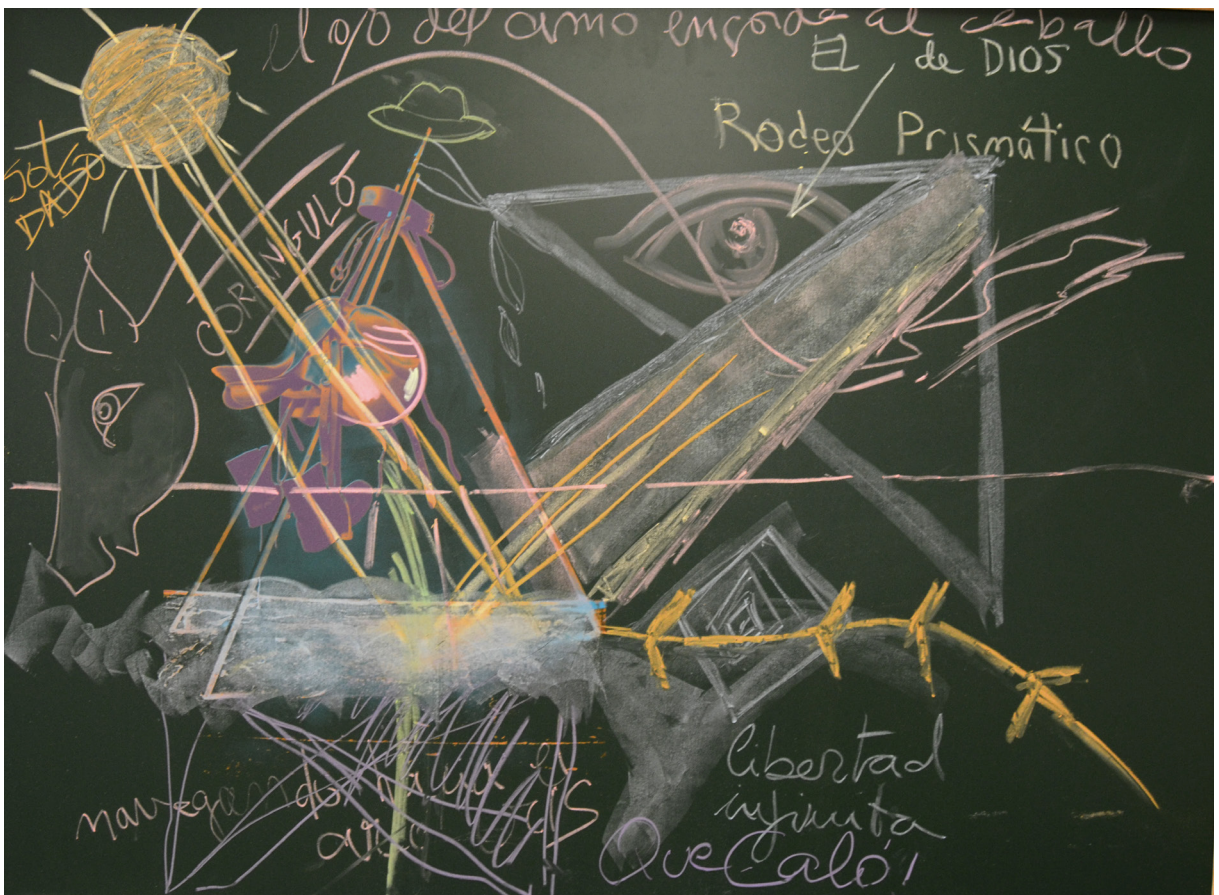
Caballero

Pizarra serigrafiada de 90 x 120 cm.

Acción gráfica

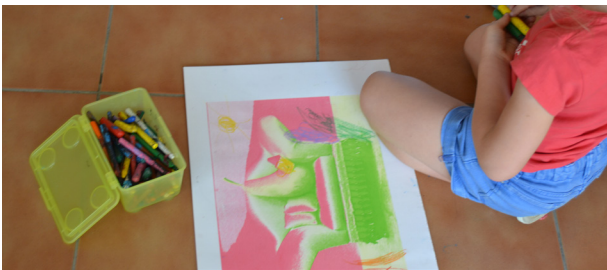
2016

Perteneciente al proyecto *Hermenéutica Gráfica*







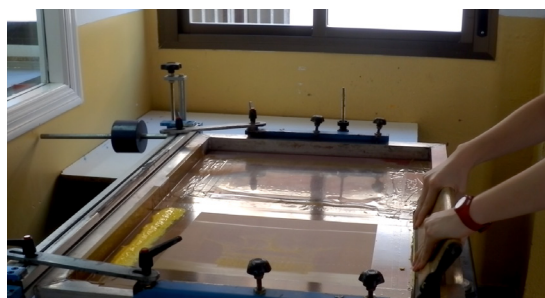


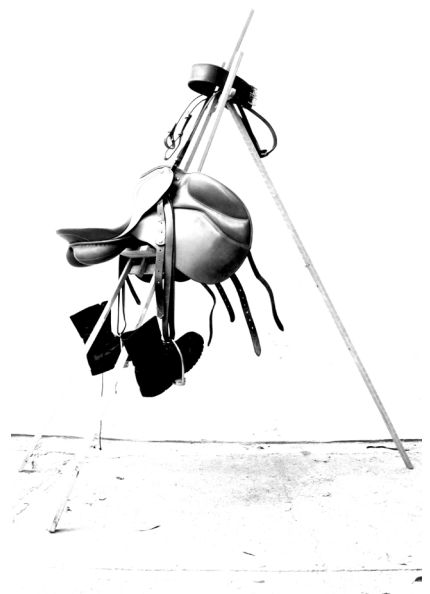
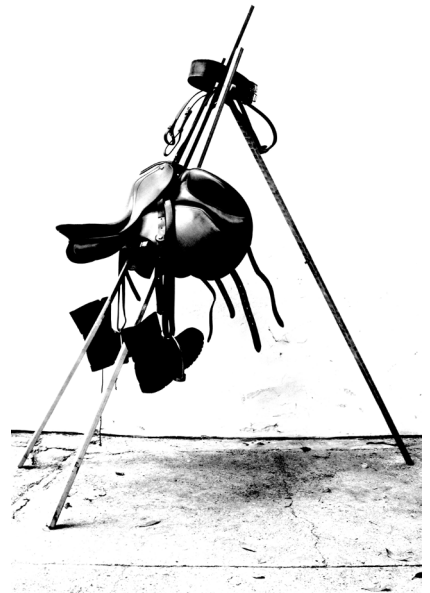


1.1.2. Aportación 1 : Proceso de creación-producción

Hermenéutica gráfica consta de dos acciones participativas que se centran en el valor que tiene el proceso creativo artístico y lo favorable que resulta compartirlo colectivamente. La intervención se divide en dos tipos de colaboración por parte de los grupos en los que se llevaron a cabo: la plástica y la verbal. La plástica con la obra ***Espera sentada*** busca realizar entre todos los participantes una obra colaborativa a partir de una misma imagen. Esta propuesta se realiza mediante la manipulación en serie de una misma estampación serigráfica, transformada por varias personas individualmente, apropiándose cada participante de su correspondiente estampación. Posteriormente, se reúnen todas en una misma animación de formato GIF y se crea una videoproyección que muestre en bucle cada estampación a 0'1 segundos por imagen. Por otro lado, la participación verbal se trabaja en ***Caballeto***, llevando al espacio del taller el debate acerca de la importancia de que la obra hable por sí misma o si necesita ser explicada. Para ello se realiza una acción en la que se propone a los colaboradores situarse frente a una pizarra para dibujar de modo espontáneo una imagen colectiva. A medida que se desarrolla la actividad, se debaten las dinámicas de creación del arte contemporáneo, para que expresen sus opiniones acerca del panorama artístico actual y se les puedan dar las explicaciones que soliciten sobre el funcionamiento del mismo. Esta acción se destina a clases de aprendizaje a la pintura, en las que principalmente se fomenta la representación de la realidad y los elementos figurativos. Dentro de la metodología se busca la aceptación, por parte de los participantes, de sus propios errores en las intervenciones de las obras como elementos de diferenciación y frescura.

Para ello se les entregará una copia de una la figura serigrafiada ***Espera sentada*** sobre la que tendrán que intervenir con pintura del modo más creativo posible. El boceto estampado que se entrega a los colaboradores, es utilizado como herramientas de introspección psicológica, dependiendo de qué les transmita la imagen les inspirará cambiarlo de uno modo o de otro. De esta forma vuelven a utilizar la imaginación y aportan su marca personal a la pieza para hacerla única. Con la obra del artista Wade Guyton como ejemplo, en el fallo, en la textura, en aquello que no podemos dominar, proponemos la creación de un arte vivo y acabar con nuestra pretensión por dominarlo. El error dentro del proceso de la impresión serigráfica se toma como elemento compositivo de las estampaciones, de este modo se obtiene una obra independiente a la voluntad del artista, determinada por la técnica y el proceso de creación. Se les propone complementar las impresiones de serigrafía con sus propios planteamientos plásticos, que la intervengan sin miedo a estropear la pieza, rompiendo así el tradicional pedestal.







que impide al público participar en la pieza expuesta. Se les ofrece pinturas, lápices, ceras u otros elementos gráficos y pictóricos con los que puedan manipular la estampación a voluntad. Esta transformación pretende conseguir obtener de los participantes una aportación verdaderamente personal con la que cada uno de ellos pueda construir la obra colectiva, para que se sientan identificados con la pieza final. Al promover la obra colectiva como método para lograr el enriquecimiento mutuo, se logra la intervención de un gran número de copias de la serigrafía *Espera sentada*.

Para la acción de **Caballote** se llevó a clase una pizarra con una obra serigrafiada, sobre la que los participantes escribieron que con tiza el nombre que le darían al boceto estampa-do sobre su superficie y le añadieron los elementos gráficos que desearon. La pizarra es una herramienta de instalación utilizada como preludio para despertar la creatividad y la interac-tuación, evitando la tensión que puede sufrir una persona al sentirse obligado a ser creativo espontáneamente. Con esta obra los participantes trabajan en conjunto escuchándose y ana-lizándose los unos a los otros para realizar en grupo una obra en común, siendo conscientes de los beneficios que aporta el trabajo colectivo. De este modo, además de situarse en el papel del artista a la hora de titular la obra, momento de trascendencia para el creador plástico debido a lo completo que resulta nombrar una obra, se les cuestiona si realmente tiene sentido para ellos la necesidad de argumentar cada obra de arte o si piensan que la creación no debe limitarse a los razonamientos. Esta iniciativa busca desarrollar en los alumnos un pensamiento propio acerca del arte contemporáneo a partir de sus propias vivencias, que se limite al estip-ulado y permita liberarles del dogmatismo artístico para hacerles cuestionarse qué

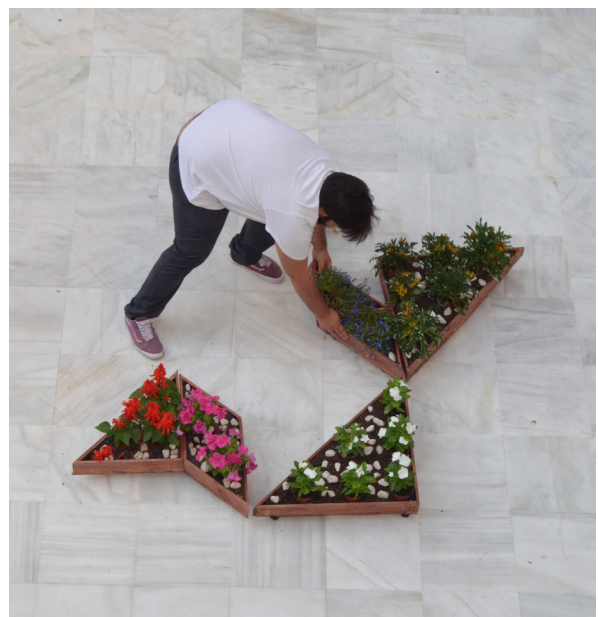
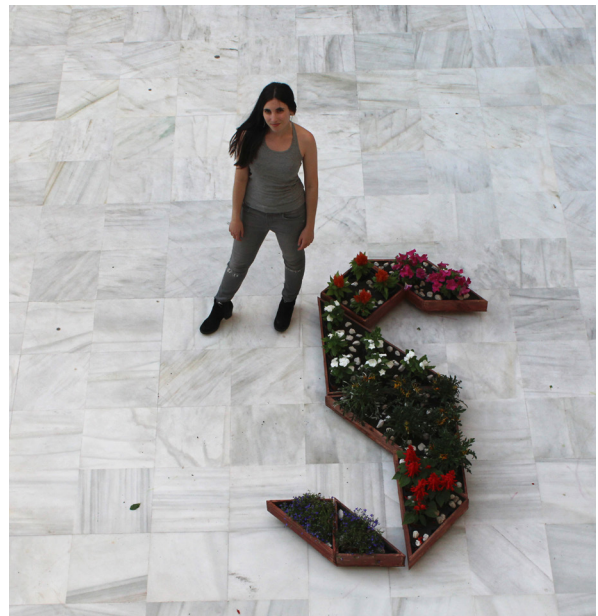
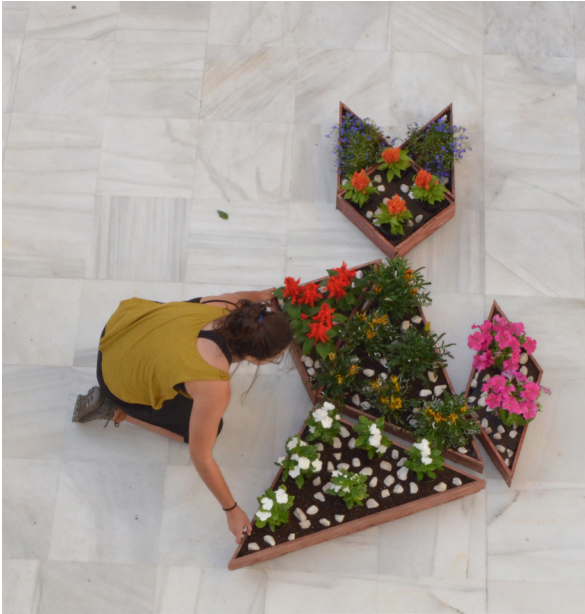
sentido tiene para ellos el arte y si están de acuerdo con el dinamismo que con el que funciona actualmente. La obra *Caballote* también muestra en su superficie una impresión de serigrafía con la intención de que sea intervenida, pero en esta ocasión sobre una pizarra para que colaboren sobre ella todos los participantes a la vez. Busca generar una imagen colectiva y la dinámica que genere la acción y situación del momento, con la adivinanza de la poesía visual que transmite la imagen como excusa. Trata de romper el hielo y que desechar la tensión que pueda provocar la creación plásti-ca sobre los colaboradores, agrupando para ello cada una de las intervenciones de los participantes y generando la obra colectiva.



1.2.1. Aportación 2 : Catalogación de la obra

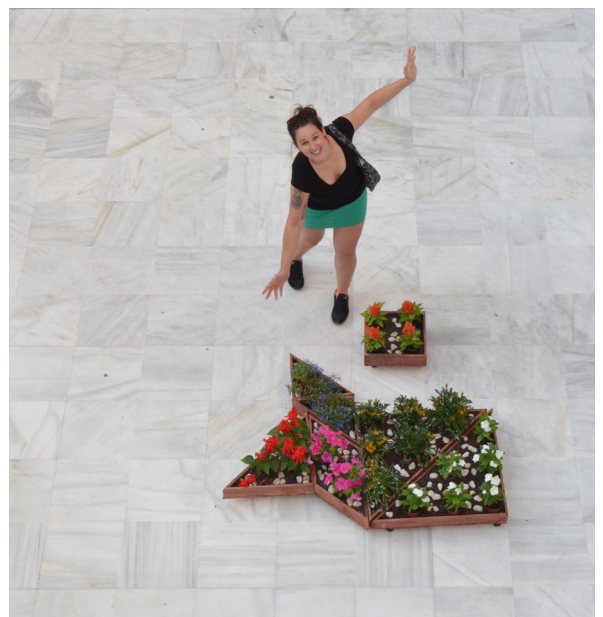
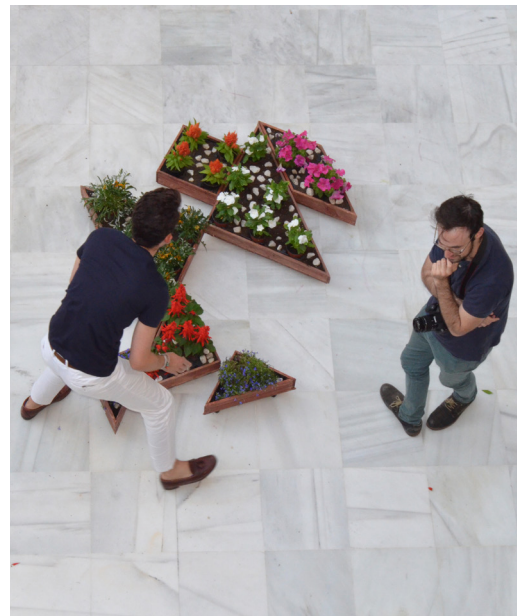
Tangram. Juego vital
Serie fotográfica de medidas variables
Fotografía
2016









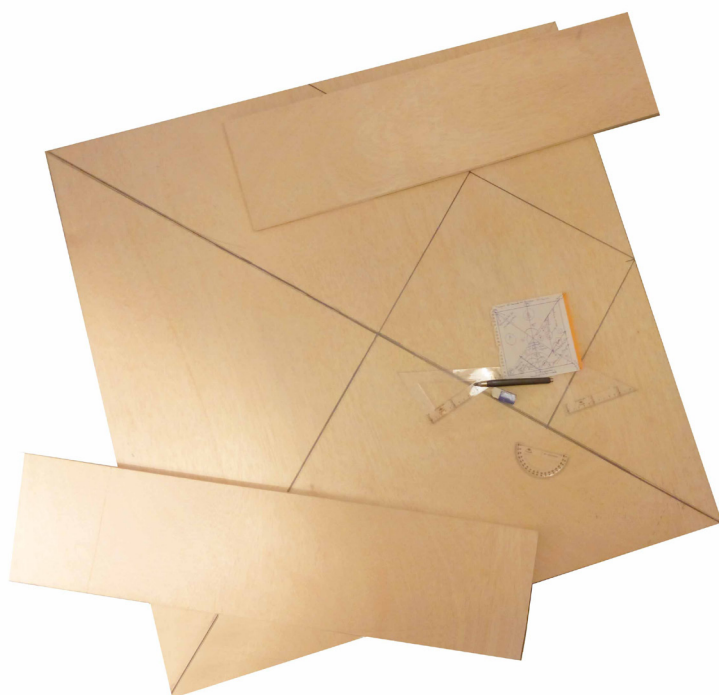


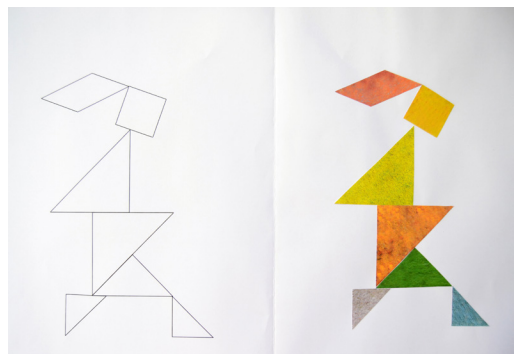
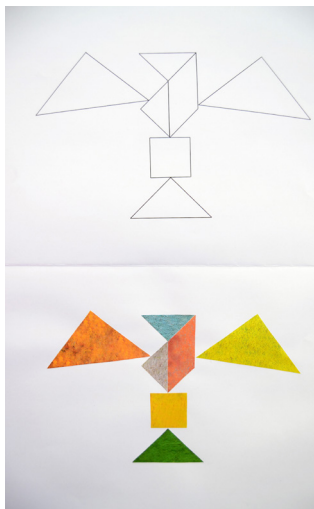
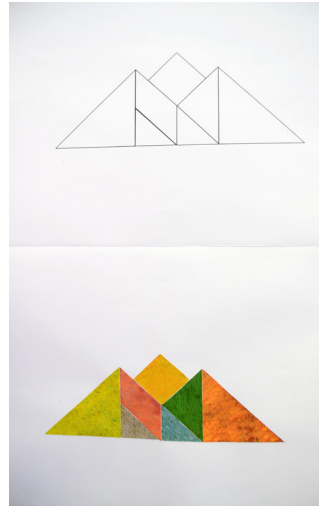
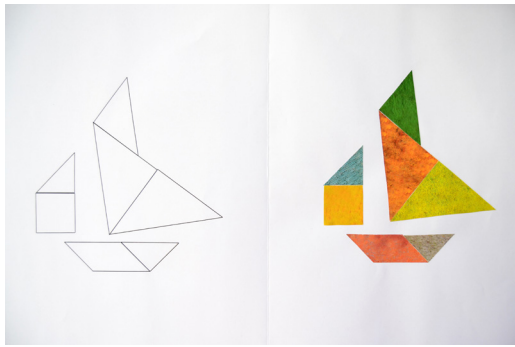
1.2.2. Aportación 2 : Proceso de creación-producción

La acción **Tangram . Juego vital** plantea situar en el espacio una instalación móvil que dependa de la respuesta del público para definirse y transmitir su discurso. Se propone elaborar una pieza de carácter cambiante que permita adquirir una naturaleza viva a través de la interacción basada en el happening propuesto por Kaprow en *Assemblages, environments & happenings* (1966). Con este proceso creativo lúdico se trata de convivir con el arte más allá del espacio expositivo, replantear su existencia como una forma de vida. Cada pieza compondrá dicho juego como metáfora para recordar al espectador su pertenencia al ciclo de la naturaleza. El proyecto consta de una acción mediante la que se obtienen las fotografías que documentan la acción. El conjunto se configura por una serie de maceteros geométricos basados en el aspecto formal del puzzle, contruidos con madera y flores de colores por piezas. Al espectador se le anima a participar construyendo con las fichas diferentes siluetas pertenecientes a varios ecosistemas, como símbolo regenerador de vida. Combina bajo un mismo elemento natural las figuras de una montaña, un águila, una niña y un barco, motivos del reino vegetal, reino animal, a la humanidad y a las fabricaciones del hombre. La conexión entre la divergencia de estas razas habla del vínculo de origen que comparten las cuatro especies. A través de la simbología de las flores como elemento orgánico y de la geometría como base que compone los volúmenes que definen nuestra realidad, se refuerza la idea de conexión vital entre los diferentes elementos que componen las fichas.

Esta propuesta reflexiona sobre la tendencia del hombre de cohabitar en contra del azar natural y la posibilidad de equilibrar su vínculo con su entorno. Dialoga con el ecoarte y con el bioarte a través de acciones artísticas respetuosas con el medioambiente. La mutabilidad de las piezas vivas ofrece una visión más directa del dinamismo del funcionamiento del ecosistema. De este modo, se recupera la hipótesis de Gaia y se hace visible a través de la interacción lúdica e imaginativa que ofrece la construcción del puzzle. A través del ciclo vital y autosuficiente de las flores que refuerza la idea de conexión entre los diferentes elementos que componen las fichas. El constante cambio al que se somete la pieza por ser una obra viva, argumenta a la entropía natural del concepto de propuesta. Tener la oportunidad de transformar

la naturaleza sin dañarla, consigue con la participación del público con los elementos naturales, muestre un ejemplo del respeto y de la colaboración que pueden ejercer las personas en su entorno sin perjudicarlo. Tras esta ejemplificación de las formas que se pueden llegar a obtener con el juego, se le da total libertad al público para crear sus propias obras a través de la intervención en una instalación. La interacción imaginativa que ofrece este medio de construcción geométrica, busca despertar la creatividad del participante y lograr





su acercamiento al arte contemporáneo mediante su propia experiencia. Esta propuesta escoge el juego como medio comunicativo con la intención de fomentar respeto por los diferentes tipos de vida a través de la educación lúdica.

Tangram . Juego vital, se divide en dos niveles de contemplación, para favorecer a que los participantes comprendan la funcionalidad de la pieza y les incite a intervenir en ella.

Al colocar la obra, se sitúa horizontalmente sobre el suelo del segundo nivel, mientras que su intervención se fotografía en el primer nivel situado en un plano más elevado al que se encuentra la pieza. En este caso, el lugar podría ser un balcón y el suelo la zona donde se colabore colectivamente. Este método de instalación ofrece la oportunidad de que el público participe en la construcción de una nueva silueta o trate de conseguir elaborar las mismas representaciones fotográficas que se mostrarán en unas fichas de instrucciones ofrecidas previamente. Las siete piezas son de dimensiones humanas, para que los espectadores puedan interactuar con en el juego mediante el movimiento de sus propios cuerpos. La mayor de este conjunto medirá 1 m. de largo mientras que la más pequeña 34 cm. Esta acción ha sido creada con la intención de que se desarrolle a pie de calle para favorecer la participación equitativa de quienes tienen relación con el ámbito artístico como de las personas que carecen de dicho vínculo. El objetivo principal de esta obra es reencantar el arte, acercarlo al público para que interactúe con la pieza, lograr transmitirles los fundamentos expresivos de la creación mediante la diversión que experimente. Las siete piezas que integran el Tangram se obtienen de un tablón de aglomerado de 100 x 100 x 1 cm. La ficha mayor de este conjunto medirá 1 m de largo mientras que la más pequeña 34 cm. La concepción de la pieza como obra viva se obtiene adhiriendo las flores de colores del Tangram. Esta pieza ha sido creada con la intención de que se complemente con otras obras de temática similar relacionadas con el juego para que el espectador disfrute de una exposición lúdica y educativa.





1.3.1. Aportación 3 : Catalogación de la obra

Tres en raya

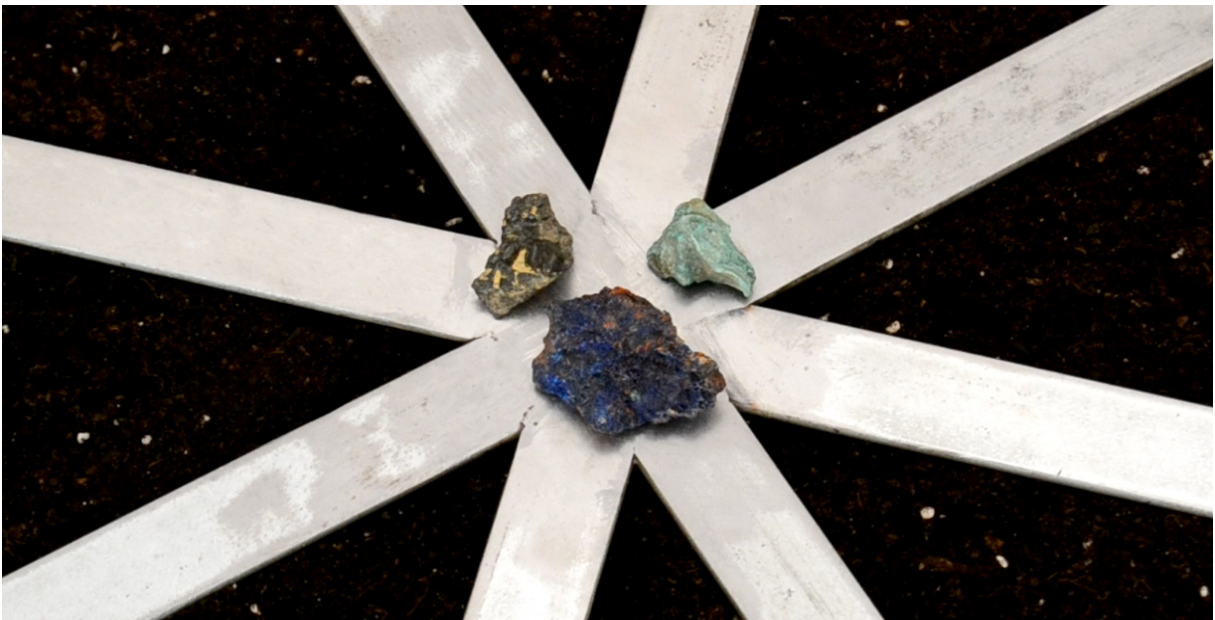
Instalación escultórica 3 x 150 x 150 cm.

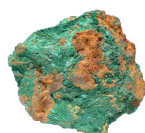
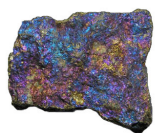
Escultura de diversos metales

2016

36







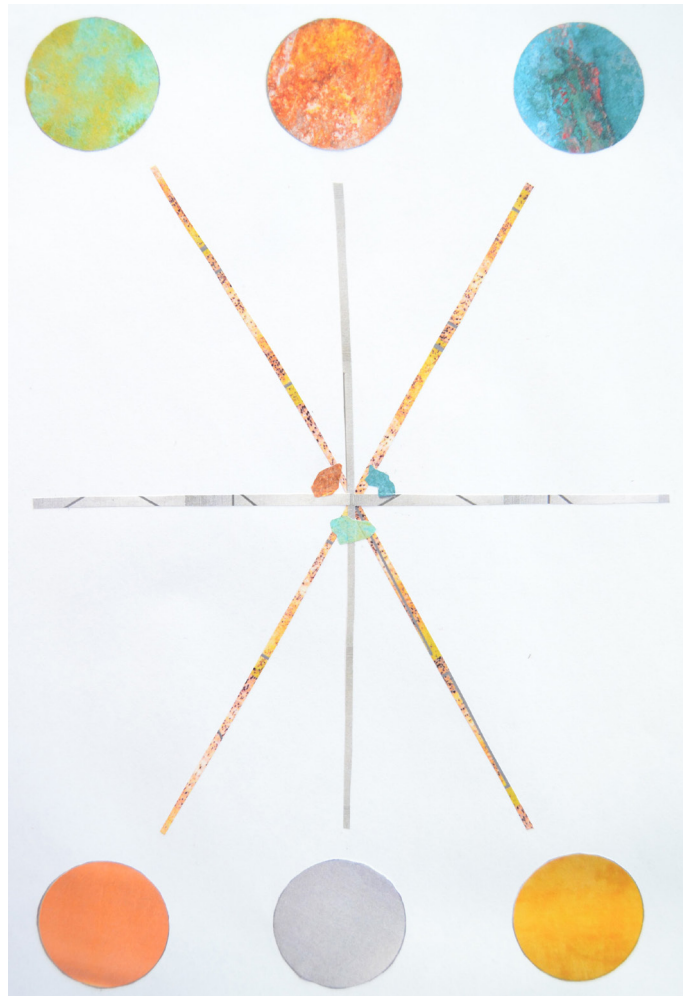




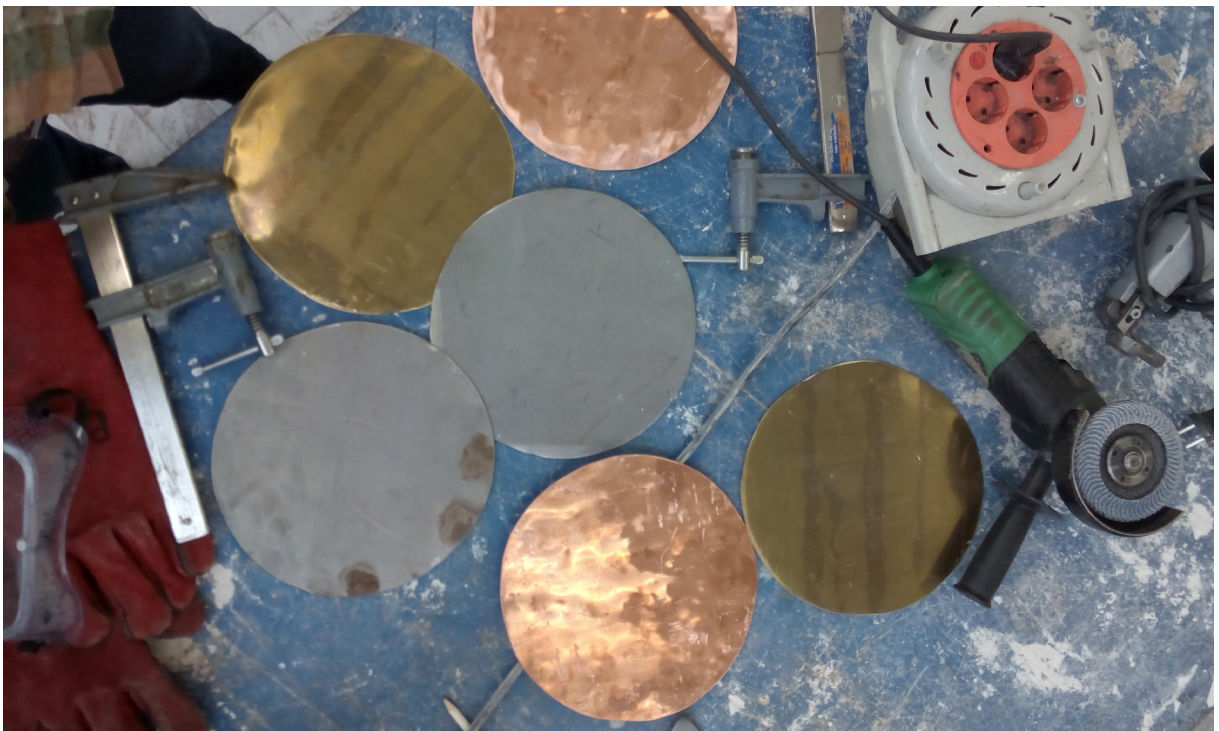
1.3.2. Aportación 3 : Proceso de creación-producción

Tres en raya. Metáfora de un paisaje plantea simbólicamente una batalla en la que el hombre y la naturaleza luchan por el dominio mutuo. Habla del desarrollo industrial como principal característica del dominio humano sobre el hábitat que ocupa, del desequilibrio que puede provocar en los ecosistemas. Esta temática la desarrolla visualmente como alegoría de la fabricación del metal y de su recuperación por parte del medio ambiente. El marco de convivencia entre las personas y su entorno se debilita y los bienes naturales de funcionalidad sostenible se convierten en un producto de consumo. Subraya cómo la huella que deja el paso de la actividad humana daña el paisaje y sirve como recordatorio de la urgencia por reorientar la relación de la especie humana con su entorno. Trata esta reparación natural haciendo uso del respeto por los recursos del planeta como una responsabilidad necesaria entre los seres vivos. Para ello visualiza cómo aquello fabricado por la mano del hombre vuelve a ser recuperado por los componentes utilizados en su elaboración. Ejemplos visibles son los metales oxidados, las maderas podridas o el cemento erosionado, su origen regresa a ellos como si de una queja del ecosistema se tratase.

Propone una adaptación del juego conocido como *Tres en raya* cuya partida se compone de dos equipos rivales, representados ambos por los tres mismos metales. La distinción de los bandos se determina en la preservación y degradación de sus superficies, el primero muestra el metal resguardado de daños y el segundo el proceso de oxidación que sufre la aleación. De este modo las tres piezas protegidas jugarán contra las tres corroídas, sobre un tablero abierto a la participación del público. Sin embargo la casilla central siempre permanecerá ocupada por las menas naturales de las que se han extraído cada una de las piezas, en alusión al poder que sus orígenes naturales sobre ambos bandos. **Tres en raya** es un proyecto de instalación en el que el juego se coloca sobre el suelo, donde convergen las tres puertas pertenecientes a las tres aulas de escultura de las instalaciones del ala escultórica de la Facultad de Bellas Artes. La disposición de las piezas sobre el tablero, liberadas de anclajes que las retengan, posibilitará que el público se divierta participando en la obra. El soporte de la pieza será de arena por su relación directa con los minerales, sobre las que se situarán pletinas de hierro, protegidas y oxidadas alternativamente, que compongan un tablero de 1 x 1 m. La formalización de todas estas piezas será de circunferencias de 25 cm. de diámetro, tamaño razonable que propicie la interacción sin que quite protagonismo a la obra. El *Tres en raya* se compondrá por fichas de cobre, latón y acero. Los dos equipos mencionados anteriormente se encontrarán integrados por dichos materiales, diferenciándose entre sí por sus estados de fabricación y de oxidación respectivamente. La coloración pictórica de las superficies se obtendría mediante la corrosión, según la oxidación que se provoque sobre las piezas los colores de las superficies serán de los tonos: azulado por la procedencia del cobre de la mena de calcopirita, rojizo por la del acero al hematite y verdoso por la de latón a la malaquita. La posición de los minerales será la única que se fijará al tablero para remarcar su predominio sobre el resto de materiales.



El espacio donde se decide instalar la pieza tiene relación con la obra por ser el lugar donde se ha llevado a cabo la construcción de ambas partes de la instalación. Éste es el espacio perteneciente al área escultórica de las instalaciones de la Facultad de Bellas Artes, en ella se encuentran las clases de Procedimientos Escultóricos, Creación Abierta en Escultura y la Fragua. El aprendizaje inicial de las técnicas necesarias para desarrollar el trabajo fue asimilado en estos talleres, al igual que el manejo de los medios empleados en su construcción fueron aprendidos en estas asignaturas impartidas a lo largo del grado. Igualmente, la relación que esta instalación tiene con dichos habitáculos es que fueron los entornos donde se originó la idea, ya que en ellos se curso la Beca de Colaboración concedida para realizar este proyecto con el profesor de Procedimientos Escultóricos D. Juan Manuel Miñarro. La colocación Tres en raya se situaba en la intersección entre las tres clases para interrumpir el paso de los transeúntes e incitarles a entregarse al juego. Combine las parejas se encontraba en las vitrinas de los tablonos de anuncios que ocupaban las paredes exteriores de dos de las clases, a modo de muestrarios escultóricos tanto para que el público jugase como para se detuviese a observar los detalles de las pátinas. Actualmente estas piezas ya no se encuentran en el lugar que acabamos de describir, sus discursos no se apegan únicamente a ese espacio y pueden ser mostradas en otros lugares expositivos.



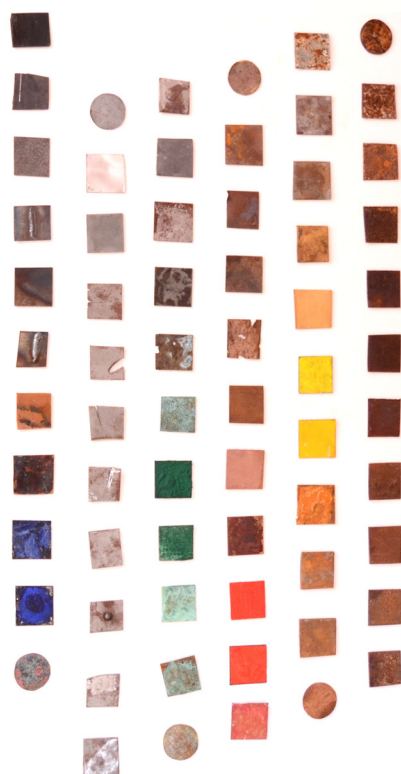
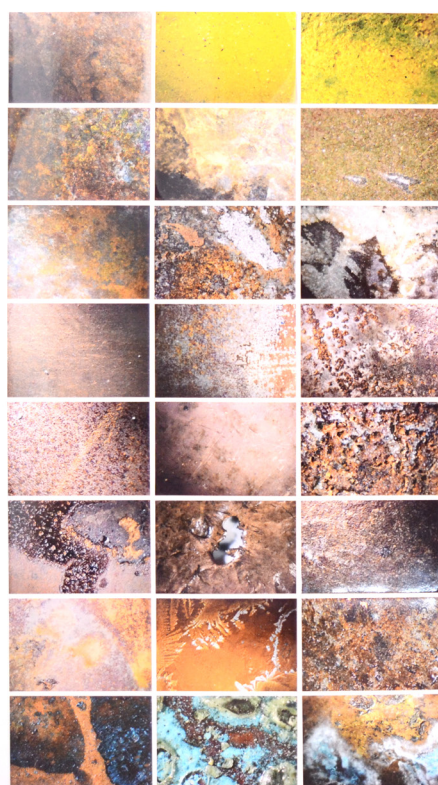
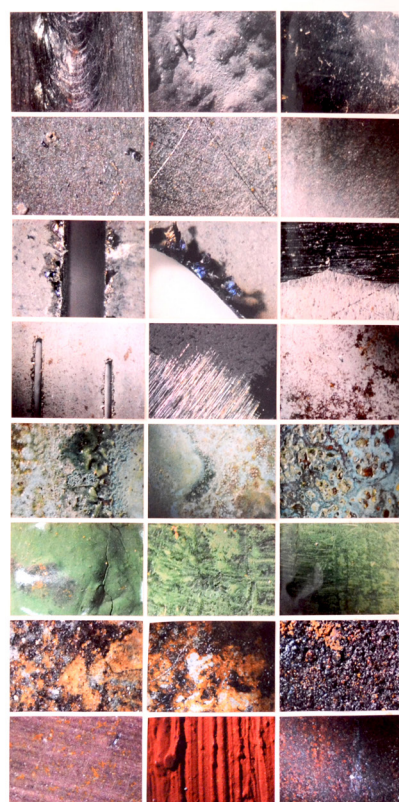
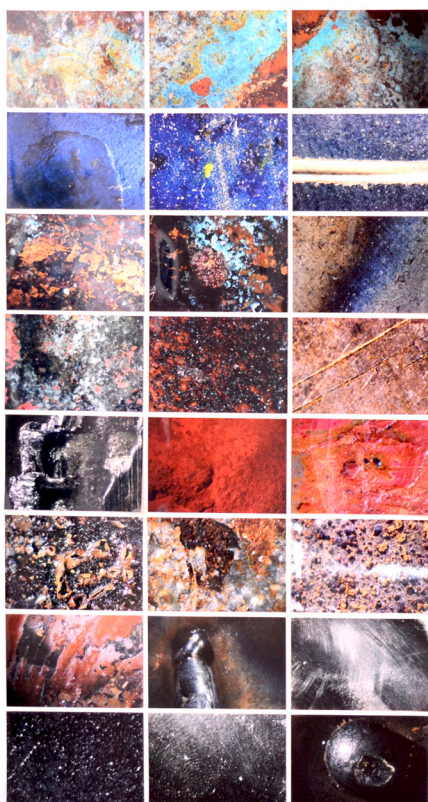
1.4.1. Aportación 4 : Catalogación de la obra

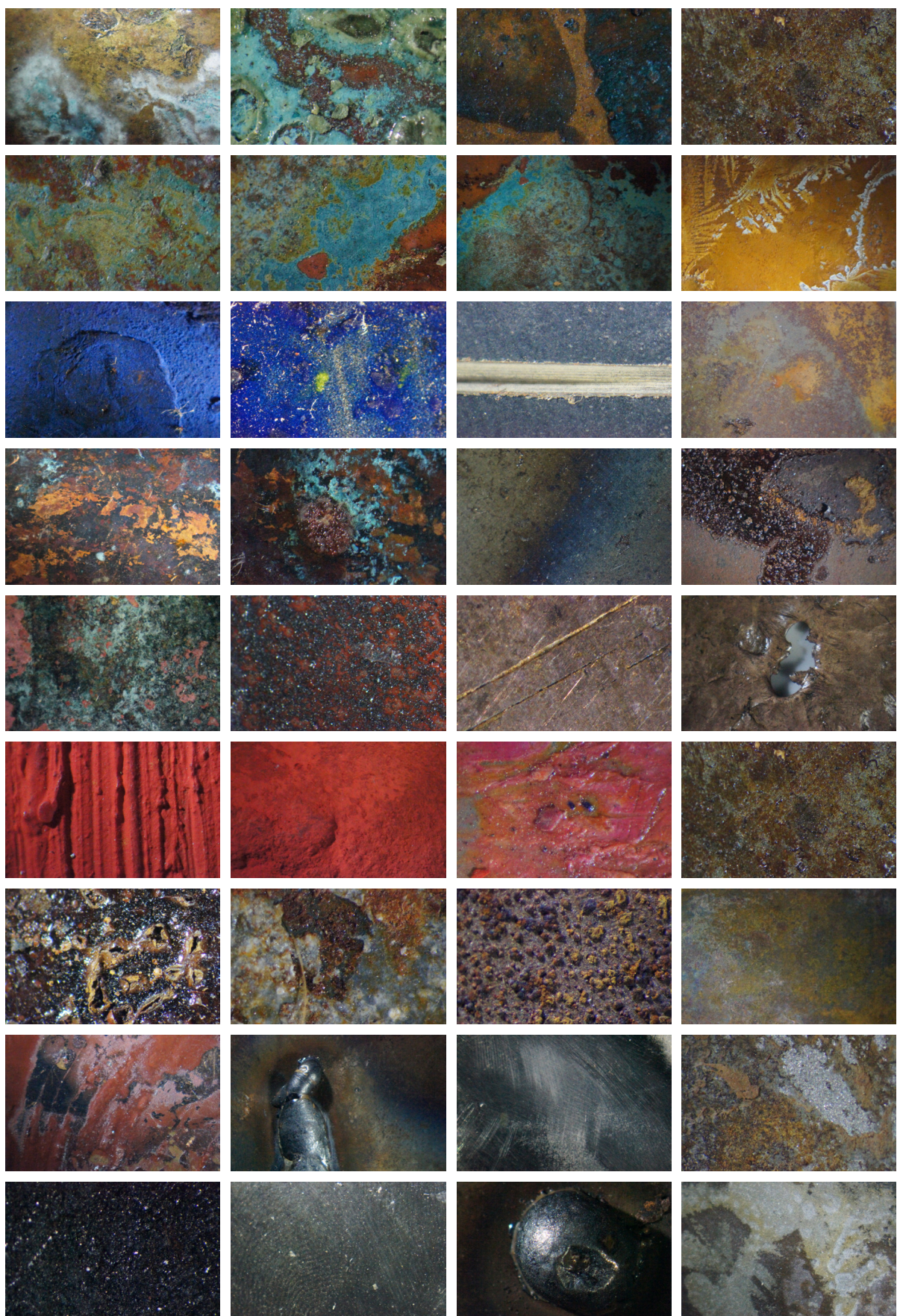
Combine las piezas

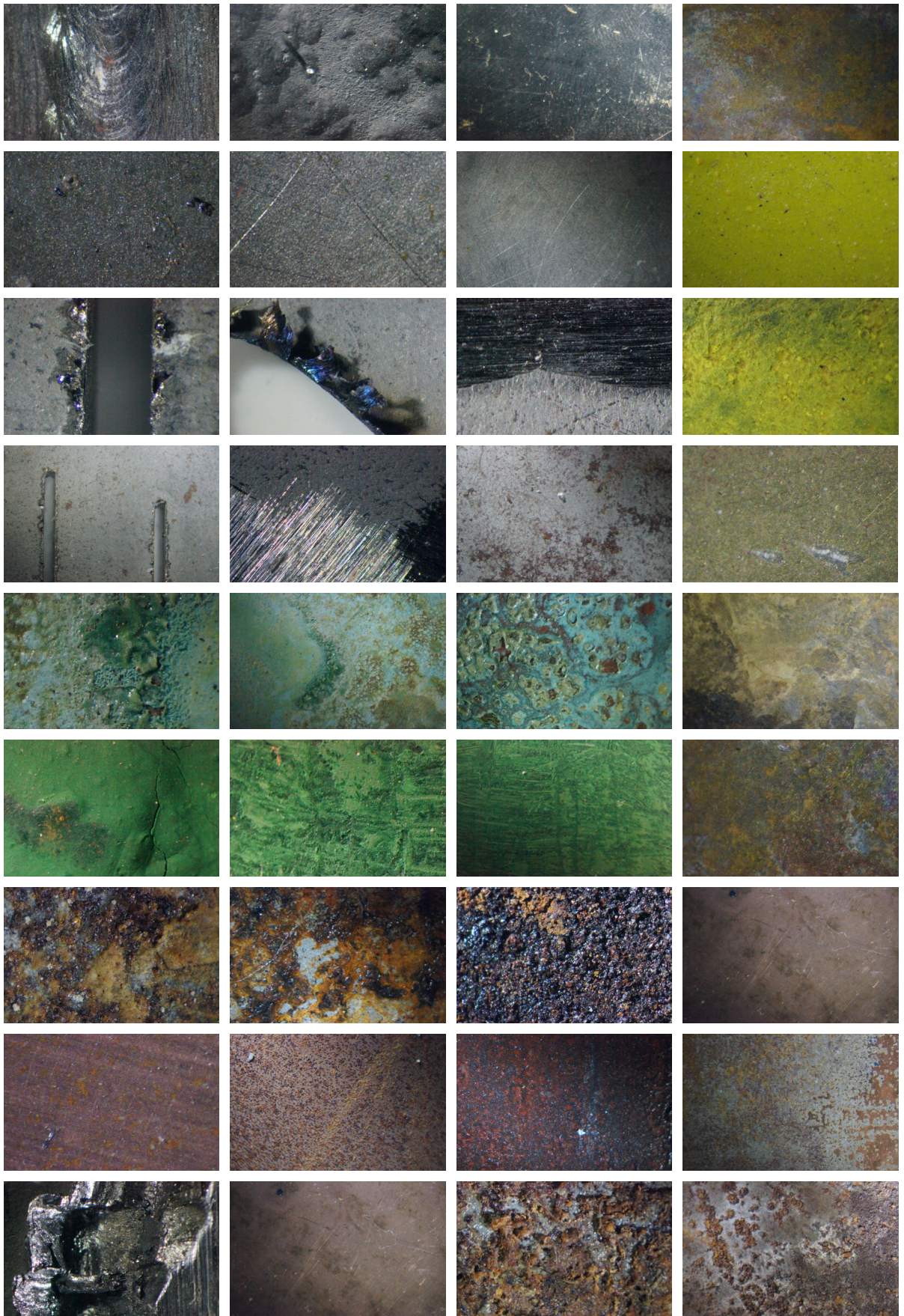
Mural escultórico 87,5 x 140 x 1 cm.

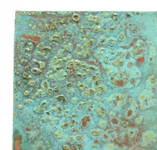
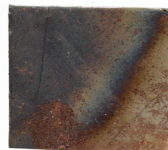
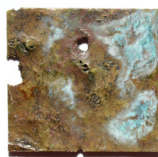
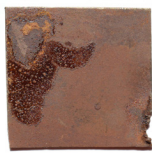
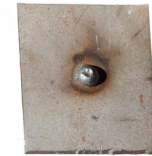
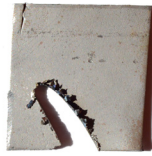
Escultura y fotografía de diversos metales

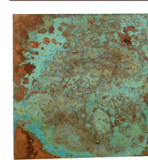
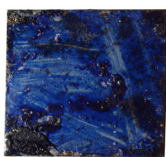
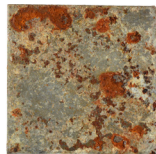
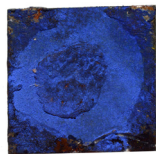
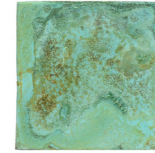
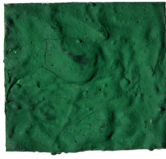
2016







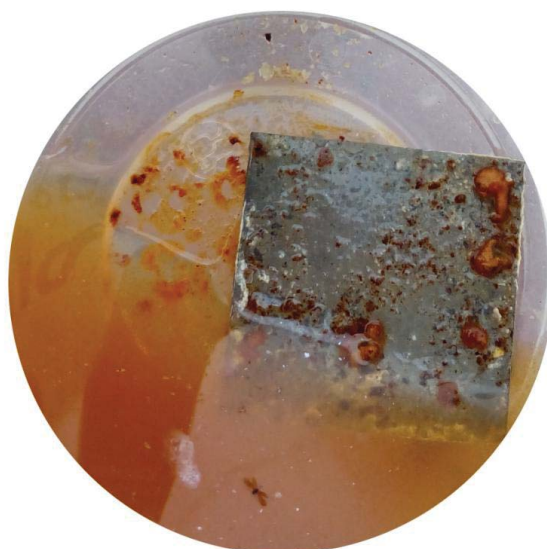




1.4.2. Aportación 4 : Proceso de creación-producción

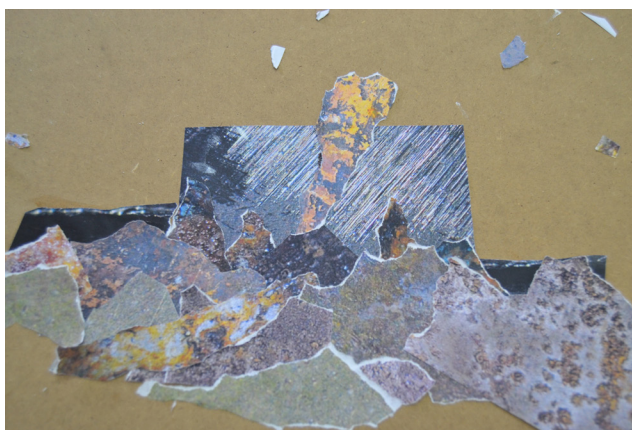
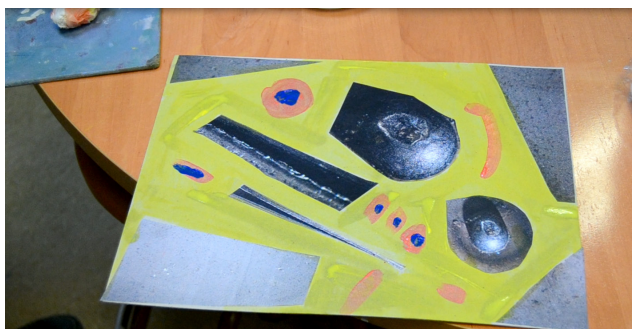
Combine las parejas es creada mediante la experimentación química a modo de laboratorio escultórico. Nace de la experimentación escultórica y la observación de los materiales empleados en dicho ámbito. El tratamiento de químicos sobre los metales para obtener las reacciones de los mismos óxidos deriva en cuestiones respecto al artificio que supone reproducir los procesos que se pueden adquirir naturalmente. Trabajar con materiales mutables alude a su origen terrenal y predispone el pensamiento de que al transformarlos hay que pelear contra su procedencia. Todas estas nociones reflexionadas durante la educación artística, se fusionan con el entretenimiento que supone trabajar aquello que nos apasiona. Por ello, para su planteamiento el juego es tomado como mejor medio comunicativo, ya que el factor lúdico estuvo siempre presente durante todo el aprendizaje de esta idea.





Combine las parejas propone una versión del juego conocido como Las parejas en el que consiste en relacionar varias parejas repartidas entre dos equipos. La distinción de los bandos de cada una de las parejas se determina en la formalidad de sus piezas, situándose a un lado del tablero un conjunto de chapas de metal cuadradas y a su lado otro grupo formado por las fotografías microscópicas de las mismas. De este modo al observar las piezas de ambas partes, el espectador podrá jugar a relacionarlas entre sí, abriendo su mente para tratar de hallar las similitudes entre la vista original de la materia y su observación desde un punto de vista más aumentado. Combine las parejas la disposición de las piezas a modo de juego ayudará a que el público se divierta participando en la obra. Las placas metálicas miden cada una 4 x 4 cm. e irán acompañadas de las técnicas utilizadas en las diversas alteraciones que experimenten sus superficies.





Las fotografías también son reveladas en un tamaño estándar de 20 x 20 cm. se realizan con una cámara microscópica de la que se obtenga un aumento suficiente para abstraer la naturaleza de la placa metálica y provocar que el espectador necesite una concentración mayor para comprender la procedencia de las imágenes. Los materiales empleados serán el cobre, latón, bronce, hierro y acero, acompañados de algunos de los minerales de los que proceden para comprender con mayor amplitud sus composiciones y el por qué de la transformación de sus colores. Estas chapas serán intervenidas con oxidaciones naturales, reacciones químicas, pátinas pictóricas o herramientas mecánicas. La combinación de las fotografías y metales se realiza en relación a su gama cromática, siendo ordenadas según los tonos que sus superficies muestren. El conjunto se colocará sobre dos cartones pluma cuadrangulares a modo de muestrarios simétricos que representen a los dos bandos anteriormente mencionados, siendo las medidas de ambos el tamaño de los tableros donde serán colocados, de 90 x 148 cm.

Con las fotografías resultantes de este trabajo se proyecta la propuesta que planea de desarrollar talleres de collages y cuadros abstractos, con personas ajenas al ámbito artístico contemporáneo. Estos métodos plásticos fueron planteados para realizarse a partir de fotografías microscópicas de metales manipulados químicamente, oxidados naturalmente, o directamente pintados con pátinas escultóricas. Se invitó a participar en esta actividad a los alumnos jóvenes y adultos de los talleres municipales de pintura de Tómares. Del mismo modo, se buscaba en esta acción la abstracción del colaborador para plantearle a su mente imágenes abstractas extraídas de las formas y colores de las impresiones dadas. Tras esta fase explicativa y de reflexión, se les invitó a crear una obra nueva y personal a partir de las imágenes que se les había entregado, teniendo ellos total libertad para intervenir en ellas y transformarlas.

1.5.1. Aportación 5 : Catalogación de la obra

Encuentra las ocho diferencias

Instalación escultórica 200 x 150 x 300 cm.

Pizarra, fotografías y elementos naturales

2016











1.5.2. Aportación 5 : Proceso de creación-producción

Encuentre las ocho diferencias proyecta esta propuesta artística como vehículo para reflexionar acerca de las acciones humanas, tales como el conflicto, la agresividad, la intrusión tecnológica en el medio ambiente, o ideas más amplias como la idea de dominio o de imposición. Muestra la visión de la cara oculta del avance científico y actúa directamente sobre la mutabilidad que provoca en los seres vivos. Infiere sobre los procesos de la naturaleza, apropiándose del ciclo de la fotosíntesis para convertirlo en un artificio. Las plantas víctimas de este experimento, son tratadas mediante un mismo proceso biológico que les induce a intensificar su degradación. Transmite mediante el lenguaje plástico y poético la explotación a la que el hombre somete a la tierra y las consecuencias de su maltrato al medioambiente. El paisaje modificado por el hombre es un signo de nuestro estar en la tierra, pretender esconder la huella de nuestros actos supondría rechazarnos a nosotros mismos.

Encuentre las ocho diferencias es un proyecto de instalación que se compone de una serie fotográfica y una pieza escultórica. Las obras son obtenidas a partir de elementos naturales, tanto intervenidos científicamente para obtener la apariencia que muestras como degradadas naturalmente. La serie muestra el proceso de destrucción que sufre una planta sana, desde el momento que comienza a ser decolorada hasta que una vez terminado el proceso se marchita y se seca. Estas hojas hablan de la degradación natural que supone el avance tecnológico, al ser decoloradas son transformadas en un producto industrial. Actúa sobre los procesos de la naturaleza a modo de práctica experimental o de laboratorio, apropiándose del ciclo de la fotosíntesis para convertirlo en una sustancia artificial. Esta obra fotográfica va acompañada de la pieza



escultórica Esencia, formada por un pequeño tarro de cristal relleno con la clorofila extraída de la decoloración realizada a las hojas de la pieza anteriormente explicada, al que acompaña un altar compuesto por un conjunto de flores marchitas como muestra de la consecuencia de dicha acción. Se arrebató la clorofila a la planta que sufre este proceso hasta que terminó muriendo y se limita a ser un objeto de estudio caprichosamente elegido por el artista. Este pigmento verdoso cambia a una tonalidad amarillento al morir las células que lo componen. Esto ocurre al ser sustraído de su origen vegetal, de este modo transmite visualmente una metáfora directa de que la experimentación con la vida ocasionalmente conduce a la muerte.

Esta obra trata de reflexionar acerca de los abusos humanos en la ciencia y la consecuente destrucción de la biología orgánica debido a sus avances tecnológicos. Hace partícipe directo al espectador del resultado de dichas acciones mostrándoles visualmente un ejemplo de su verdadera repercusión. Muestra explícitamente a través del arte el daño que provoca imitar los procesos químicos incluso en los procedimientos más banales como los aplicados en pequeñas muestras de plantas. Demuestra que esta metodología científica-experimental aplicada en seres vivos es dañina para todo tipo de vida aunque no pertenezca a la raza humana. Busca la actitud crítica del público, le pone a prueba comprobando si se deja llevar por la primera estética que muestra la obra o por el contrario se para a interiorizar su mensaje de denuncia. Las plantas víctimas de este experimento, son privadas de su clorofila mediante el proceso de destilación, con el que en los laboratorios se obtienen muestras de la cantidad de almidón. Esta acción las degrada prematuramente y les induce a marchitarse y convertirse en detritus. Todas las piezas que las constituyen son hojas de plantas decoloradas químicamente. A medida que se produce el experimento, la planta manipulada se extrae y se vuelve a introducir por tiempos del proceso de destilación para obtener la serie fotográfica Encuentre las ocho diferencias, que muestra el proceso de degradación que sufre una planta sana desde el momento que comienza a ser decolorada hasta que una vez terminado el proceso se marchita y se seca.

Mediante el juego de lo oculto y lo visible ***Encuentre las ocho diferencias*** hace referencia de la información que se nos da y que se nos esconde. Para jugar con el pensamiento espectador, esta obra se coloca sobre una pizarra blanca giratoria en sus dos caras, mostrando en cada una de ellas la documentación del proceso de destilación. Una de las superficies de la pizarra se sitúa frente a la entrada de la sala donde se exponga y su parte posterior oculta para quien acceda a dicho espacio. De este modo mostrará en su dos caras las ocho fotografías, la que el público visualiza nada más entrar en la sala son las cuatro primeras fases de la destilación, las más estéticas y amables a la vista. Sin embargo, las restantes en las que se ve cómo la planta se marchita hasta morir permanecen ocultas al otro lado de la pizarra en la zona oculta de la instalación, a la cual espectador sólo podrá acceder si rodea la obra. En esta sección de la obra, colocada delante de estas últimas cuatro fotos de las plantas moribundas se coloca una mesa que representa un altar al laboratorio científico, en el cual se coloca la obra Esencia anteriormente descrita y frente a ella un conjunto de plantas marchitas como alusión a la consecuencia que tiene dicho experimento biológico.

2. ARGUMENTACIONES TEÓRICAS

2.1 Posmodernidad y concienciación social

2.1.1. Actualidad

El papel que juega la creatividad en nuestra sociedad se considera una característica humana que todos poseemos al nacer, un medio con el que cultivamos el ingenio. No obstante, esta faceta decrece a medida que maduramos y nos adaptamos al sistema social, negándonos en ocasiones la posibilidad de vivir una vida a nuestra medida. En un artículo recientemente escrito por Víctor Lenore (2016) titulado *Creatividad: el gran timo cultural*, se menciona el proyecto de The Creator's Project fundado por Vice, el grupo mediático de estética, el cual, invirtiendo junto con grandes entidades como Walt Disney o el canal de televisión A&E, animaron a expertos en tecnologías y artistas a proyectar sus propuestas innovadoras con la finalidad de desarrollarlas posteriormente. El tema candente de la cuestión es que el presupuesto para el proyecto no fue público, no quisieron dar a conocer a los artistas los beneficios económicos que podrían reclamar en el caso de que su proyecto fuese el ganador. Para crear un mayor acercamiento entre el público y la marca, se apeló al ingenio de los creadores plásticos y así dar salida al mercado productos, a cambio de los bajos sueldos de los artistas. Las grandes corporaciones saben que la autenticidad vende, para ello necesitan personas de mentes espontáneas que sepan atraer mediante la imagen. Se empeñan en hacernos creer que cuando nos encargan que elaboremos un proyecto a cambio de un salario mínimo, nos están haciendo un favor. Nos engatusan afirmando que *venden nuestra imagen, nos dan publicidad o conseguimos currículum de la mano de una empresa importante*. Lo más negativo es que nosotros mismos aceptamos esas afirmaciones y somos causantes del principal motivo por el que la mayoría de los artistas no son bien pagados. Alberto Santamaría, escritor del nuevo libro *Paradojas de lo cool*, explica en el artículo que acabamos de mencionar qué respuesta debería tener el artista frente a este abuso:

“¿Es casual que en plena crisis económica importantes instituciones pongan sobre la mesa programas para fomentar la creatividad? ¿Alguien puede creerse que esta relación entre creatividad, crisis y neoliberalismo es neutral y bondadosa? ¿Por qué sonreímos amablemente cuando alguien pronuncia la palabra creatividad? ¿Por qué no pensar que podría ser una palabra incómoda políticamente? [...] La creatividad, tal y como la entienden las grandes instituciones y el gobierno, simplemente es una forma de construir modelos ajenos a la política. ¿No sería necesario acabar de una vez por todas con esta creatividad? ¿No sería misión del artista llevar a cabo esa destrucción?” (Lenore, 2016: http://www.elconfidencial.com/cultura/2016-07-05/creatividad-desigualdad-paradojas-de-lo-cool_1226078/)

Realmente esta actitud lleva sucediéndose prácticamente desde la revolución industrial, momento en que la demanda de productos en masa exigió la aceleración productiva de todos los ámbitos de creación, incluido el artístico. La *sociedad del espectáculo*, denominación utilizada por Guy Debord (1967) y heredada en esta investigación artística, es comprendida como una ciudadanía cuyas relaciones humanas no son vividas personalmente por la población. Se les autoimponen de forma inconsciente siguiendo las pautas que marca el mecanismo del mercado, que se encarga de especular con el ocio y los gustos para manipular la cultura. La *espectacularización*¹ entregada a la causa del consumo, define en la actualidad nuestra

¹ El término al que da uso María Ácaso en *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual* (2009), para hablar acerca de cómo define nuestros gustos y deseos el dominio de la hiperrealidad y del espectáculo dentro entorno en el que habitamos.

cultura al igual que lo hicieron tiempo atrás los diversos avances tecnológicos que hicieron posible la globalización: el nacimiento de la fotografía en 1827, la patente del cinematógrafo en 1895, el desarrollo de la imprenta en 1900, la implantación de la televisión en los sesenta, la popularización de los ordenadores en los setenta, la consolidación del internet en los ochenta, el perfeccionamiento de los productos de manipulación visual digital en los noventa y a partir del 2000 el continuo avance de la web. Cada una de estas invenciones fueron decisivas para hacer de la imagen un elemento fundamental en la concepción actual de mundo. No obstante la repercusión negativa es que el hiperdesarrollo del lenguaje visual deviene en la multiplicación excesiva de las imágenes. El bombardeo estético es un estímulo visual que hace del mundo-imagen la causa principal del consumismo. Lo queremos todo y lo situamos como necesidad, buscamos vivir todas las experiencias posibles y tomamos el descanso como secundario. Nos dicen que configuremos nuestra identidad según modelos preestablecidos de conocidos cercanos o figuras a las que admiramos. Pero pocas veces nos instan a ser nosotros mismos. La desinformación y la deseducación son los elementos claves para lograr analfabetismo cultural, precisamente son sus opuestos el remedio. Al continuar en la era contemporánea no existe aún ningún análisis objetivo de la actualidad más allá de los hechos y de la crítica actual. La opinión pública es infinita y subjetiva, no podemos pretender obtener con claridad una descripción general del arte y olvidar su mutabilidad. Precisamente, a día de hoy este ámbito cultural es tan dinámico como la propia sociedad, es más, es un vivo reflejo de la misma.

Manteniéndonos en el concepto mundo-imagen, podemos relacionar este hiperconsumo con la saturación del lenguaje visual con el que los medios de comunicación nos indican qué debemos pensar. Henry Jenkins, el director del Programa de Estudios Mediáticos del MIT, habla de la cultura de convergencia como el resultado del poder que tiene la interacción del productor y los consumidores mediáticos. Eso genera la cooperación entre múltiples industrias de la comunicación y del entretenimiento, para lograr la convergencia mediática que satisfaga a los espectadores lo suficiente como para mantenerlos en un estado de continua afabilidad y pasividad. Plantea cuestiones que nos llevan a pensar en los cambios en nuestras relaciones con la cultura popular. Cómo esas destrezas que adquirimos, pueden tener implicaciones en nuestra manera de aprender, trabajar, participar en el proceso político y conectarnos con otras personas de todo el mundo. De hecho, los postulados del posmodernismo logran que los medios de comunicación nos hagan pensar que la hiperrealidad es más cierta que la realidad misma. Ya en los 60 Marshall McLuhan sostenía que la forma en la que recibimos la información es más importante que su contenido. Poniendo la revolución tecnológica de la televisión al alcance del gran público había subrayado el inicio de una nueva conciencia conectada que denominó *aldea global*. Con su célebre cita *El medio es el mensaje* (Marshall McLuhan (1988), y Quentin Fiore, *El medio es el mensaje*, Barcelona, Paidós, 1987) trató de explicar cómo el medio influye en el mensaje, de tal modo que crea una relación simbólica que puede incluso llegar a estipular el mensaje que capta el receptor.

No nos equivocamos mucho al afirmar que la posmodernidad, determina nuestros razonamientos incluso siendo conscientes de estas tácticas de convicción. Sin embargo también tenemos la fortuna de contar con herramientas maravillosas de expresión y evasión como el arte. Es un medio que nos alivia y nos ayuda a sentirnos como lo que somos, humanos emocionales y sensibles, necesitamos conocernos a nosotros mismos y a nuestro entorno natural. Insistimos en mantener nuestro continuo y retocado exhibicionismo, convirtiendo la vida en un reality show. Estamos obsesionados con demostrar nuestra existencia, preferimos destacar a pasar desapercibidos. La realidad parece un sueño por sustentarse sobre ficciones, ni siquiera parecemos darnos cuenta de que en el arte también se sufre este dominio publicitario. Nos estamos olvidando de

la sorpresa, de lo inesperado, de lo mundano, de lo simple, pocas cosas llegan a emocionarnos profundamente y aún menos a maravillarnos. El consumismo, la conquista y explotación, también son características que destacan en el arte. Tras las rupturas de las vanguardias, la búsqueda de la singularidad monumental del Land art se unió a la innovación artística, estableciéndose más allá de las galerías. Predominaba el espectáculo de la manipulación terrenal, del espacio físico para demostrar el poder de las personas sobre la naturaleza. La búsqueda de nuevos materiales, la ruptura con la tradición, el dominio del entorno, se mostró mediante un arte orientado al proceso, al lugar y a la temporalidad. Este intento de reubicar al y al receptor dentro de la obra, trató de hacerle partícipes a partir de su naturaleza propia de la apreciación sensorial. No obstante, la primera generación de artistas del Land art se caracterizaban por sus deseos de conquista y explotación. De este modo el paisaje pasaba de ser meramente representado para convertirse en un nuevo material con el que crear. Este tipo de conducta y la dura crítica ecológica que obtuvo como respuesta, motivó a replantearnos nuestro comportamiento. El modo de convivir que teníamos con la naturaleza, la necesidad de sustituirla o transformarla con nuestro dominio hacía evidente el desequilibrio natural que estábamos viviendo. Llegaba el momento en el que quienes teníamos que cambiar éramos nosotros y no el paisaje, en el que la construcción sociocultural no explotase la vida a placer y la representación o intervención del paisaje no se limitase únicamente al aspecto superficial. Había que cambiar la perspectiva de nuestra mirada. Robert Smithson realizó la *Spiral Jetty* sin reparar en el daño que provocó a los organismos que habitaban en *El Gran Lago Salado*.



Figura 2.1. Robert Smithson (1970) *Spiral Jetty* <http://www.artlyst.com/articles/robert-smithsons-spiral-jetty-under-threat-from-drought>

Al año siguiente aludió irónicamente a la destrucción humana con *Spiral Hill*, rehabilitando una cantera abandonada en su creación. Es curiosa la dualidad ética de algunos artistas del Land art, una actitud hipócrita de concienciación acorde al cambio de moral que se estaba dando. Este tipo de expresión artística es un reflejo del contexto en el que se desarrollan las consecuencias negativas para el espacio que habitamos.



Figura 2.2. Robert Smithson (1971) *Spiral Hill* <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/4b/cf/e1/4bcfe1641b058dc0cfb46eceb22627a5.jpg>

Con el desarrollo de la obra *Tres en raya* perteneciente al conjunto *Metáfora de un paisaje* presentado en el dossier, hemos pretendido plantear metafóricamente una batalla en la que el hombre y la naturaleza luchan por dominio mutuo, como alegoría de la fabricación del metal y de su recuperación por parte del entorno. Habla del desarrollo industrial como principal característica del dominio humano sobre el medio ambiente y del desequilibrio medioambiental que puede provocar. El marco de convivencia entre las personas y su entorno se debilita y los bienes terrenales de funcionalidad sostenible se convierten en un producto de consumo. Subraya cómo la huella de nuestra actividad daña el paisaje y sirve como recordatorio de la urgencia por reorientar la relación de la especie humana con su hábitat. Trata esta reparación haciendo uso del respeto por los recursos del planeta, como una responsabilidad necesaria entre los seres vivos. Para ello visualiza cómo aquello fabricado por la mano del hombre vuelve a ser recuperado por los componentes utilizados en su elaboración. Ejemplos visibles son los metales oxidados, las maderas podridas o el cemento erosionado, su origen regresa a ellos como si de una queja del mundo se tratase. Propone una partida del juego conocido como *Tres en raya* que se compone de dos equipos rivales representados ambos por los tres mismos metales. La distinción de los bandos se determina en la preservación y degradación de sus superficies, el primero muestra el metal resguardado de daños y el segundo el proceso de oxidación que sufre la aleación. De este modo las tres piezas protegidas jugarán contra las tres corroídas, sobre un tablero abierto a la participación del público. Sin embargo la casilla central siempre permanecerá ocupada por las menas de las que se han extraído cada una de las piezas, en alusión al poder que tienen de las raíces de sus orígenes sobre ambos bandos.

La crítica que realizamos con esta pieza no apela únicamente a las acciones del Land art, este comportamiento destructivo continúa presente en nuestro entorno. No

obstante, es necesario añadir que, posteriormente al Land art, esta práctica artística derivó en una vertiente más ecologista, incentivada por otros artistas coetáneos a la época. La declaración de Nairobi es convocada por la ONU en 1982, en la que se establecieron una serie de principios básicos en la igualdad desarrollo sostenible. Ese mismo año Joseph Beuys con su emblemática obra *7000 robles* realizada en la *Documental VII de Kassel* (1982) fue icono del arte ecológico-social.



Figura 2.3. Joseph Beuys (1982) *7000 Oaks* <https://www.veoverde.com/2009/09/arte-ecologia-y-joseph-beuys/>

Esta obra resultó ser una referencia fundamental para comprender de modo unitario la fusión entre el arte ecológico y sociedad y la colaboración ciudadana por el bienestar común. Esta acción es una muestra de los grandes logros de concienciación medioambiental que pueden llegar a despertar las obras artísticas. En 1996, en honor a la obra de Beuys, se realizó la *Ceremonia de planta de árboles* financiado por el *Dia Center for the Arts* en Nueva York, una obra social y colectiva, en memoria de *7000 robles*. Al igual que Joseph Beuys, Hans Haacke también es un artista considerado por excelencia como icono del arte ecológico-social, por utilizar también el terreno de la práctica artística contemporánea como medio de investigación ecológica y acercamiento social del arte.

El modo de tratar este vínculo entre la biósfera y arte es similar a las escenografías, por llamar a los sentidos del público que las habito. Transforman el espacio expositivo y provocan sensaciones que de otro modo no se hubiesen dado. Estas vivencias se relacionan con el happening, provisto de una actitud más *artista*² tanto a nivel

² El término *artivismo* procede de interpretación conjunta de las palabras *arte* y *activismo* dentro de un marco político y social. Busca el cambio de la formalidad tradicional del arte para intervenir directamente en la experiencia comunitaria y en los espacios públicos.

ecológico como social. Es un acontecimiento del neodadaísmo proyectado por el artista integrante del *Fluxus* Kaprow, que se concibe como una prolongación del environment. El mixmedia, o arte interdisciplinar, es una parte determinante del arte de acción, en el que tanto el artista, los objetos a los que dan uso, y la imaginación son elementos que conforman el acontecimiento. Se ofrece como un estímulo que busca poner la capacidad de respuesta del público y llamar la atención de sus participantes. La situación es comenzada por el artista dentro de lo cotidiano, favoreciendo así el factor sorpresa inesperado dentro de un momento causal. De este modo, el transeúnte que se encuentre durante ese momento en el ambiente del happening, reacciona introduciéndose así en la obra mediante su presencia y personalidad. Es especialmente innovador debido al distanciamiento que tiene respecto a la finalidad cerrada de la pieza. Como nos expone Antoni Muntadas en su obra, *Atención: La percepción requiere participación*, necesita al espectador y promueve la emancipación de quien colabora permitiéndole la total libertad como para que determine cómo se suceden los acontecimientos. De otro modo sería similar a la performance, o aún más alejado, al teatro. En general este tipo de arte tiende a ser más comprendido por el público, debido a que le integra sus vidas con la realización de la obra. Este tipo de relación es la que intentan establecer las obras del dossier con los espectadores. Al realizar las acciones por primera vez, los participantes se sorprenden debido a que no esperan encontrarse con obras en un espacio público. Igualmente, la metodología que necesitan las piezas para funcionar, se lleva a cabo dentro del espacio social. Este hecho provoca que los asistentes integren en su rutina situaciones artísticas y las interioricen sin pretenderlo.

El ámbito artístico se predispone a intercambios introspectivos y la armonía con uno mismo. La información que ofrece internet abarca la memoria humana a nivel de red publicitaria, como una ventana hacia el mundo informático cuya visualización pudiera definirse como el catálogo más inmenso y transformador que existe. Esta plataforma cambia las técnicas artísticas por sistemas informáticos previamente configurados u otros tipos de medios programados más sofisticados como gafas y cascos de realidad virtual. La interactividad es precisamente la mayor diferencia entre las obras configuradas virtualmente y las obras estéticas de técnicas tradicionales, prácticamente nula en el último grupo. El artista tecnológico es consciente de la reacción antropológica con la que responden las personas al estimular sus sentidos con la tecnología, se sienten sorprendidos y por tanto atraídos. La percepción natural y la tecnológica dialogan entre sí destruyendo los límites entre cuerpo e interfaz. Lo corporal y lo efímero se relacionan, dan cabida a una creación compartida en la que uno no existe sin el otro. Los beneficios de la colaboración mutua entre científicos, técnicos y artistas, enriquece y nutre la idea de obra artística.

Las redes de telecomunicaciones poseen la capacidad de cambiar nuestra mentalidad y dirigirla hacia un plano más colectivo y alejado del subjetivismo. La red a nivel mundial de internet logra que todas aquellas personas que tienen acceso a la web puedan conectarse entre sí y compartir sus experiencias. Sin embargo nos interesaría poder lograr este mismo resultado de fraternidad entre los espectadores de una galería sin la necesidad de utilizar este tipo de recursos tecnológicos. Este dinamismo es buscado por las piezas adjuntas en el dossier, buscan ofrecer al espectador que sea quien defina la forma con la que se visualicen. Le incitan a probar sus propias capacidades creativas para diseñar las piezas e interactuar con ellas para ser quienes definan la dirección final que tomen. Este tipo de obra comparte con quien colabore, su autoría con su creador, no son formalistas ni ofrecen un aspecto estático, son definidas por quienes las manipulan. Se encuentran abiertas a ser intervenidas y poseen una naturaleza efímera, pues cada vez que sean manejadas ofrecerán una apariencia diferente. La intención reside en que este tipo de obra no aburra al espectador, que le interese lo suficiente como para desear descubrir qué es lo que le puede ofrecer. Este

tipo de arte interdisciplinar puede ser comparado con resultado procedente del visionario trabajo de Richard Wagner . Es concebido como el *Arte del Futuro*, tratado bajo la idea de abarcar en una sola obra la diversidad artística necesaria para nutrir emocional e intelectualmente al espectador a pesar de no haber logrado cumplir con sus expectativas, podemos concebir la visión actual del panorama artístico como una respuesta a su proyección visionaria del su *arte total*. Sin embargo, no podemos presumir de haber cumplido el sueño del nombrado teórico romántico. A pesar de las herramientas de creación personal que nos ofrecen las nuevas tecnologías. Actualmente la intención de elevar espiritualmente la mentalidad humana a través del arte se asocia al pensamiento bucólico cercano a la utopía. Incluso los ámbitos humanistas, como son la educación o la cultura, ven determinada su oferta por el marketing o publicidad en el que se desenvuelvan en lugar de hacerlo por su calidad.

Esta dinámica capitalista podría relacionarse con el mito que tanto trató Wagner en representación de la pobreza de conocimiento. La intimidación que ejerce el mercado en el desarrollo de la vida contemporánea, puede asemejarse al temor que sentían las antiguas civilizaciones frente a la incompreensión de la naturaleza. Se asocia a una fuerza superior ante la cual la humanidad no sabe reaccionar y trata de dar explicación, en el caso de la mitología endiosando aquello cuanto les impresionaba, en al igual que respondemos al consumismo con el excesivo trabajo. Zygmunt Bauman define a esta forma de vivir como la Sociedad Líquida, una existencia basada en las tres consecuencias del capitalismo que condenaba Marx (2004): el consumismo, el egoísmo y hedonismo. Bauman llama *Homo eligens* a las personas pertenecientes a la Sociedad Líquida, seres permanentemente insatisfechos, esclavos de sus pasiones y subjetividad como consecuencia obtienen no ser conscientes de lo que ocurre a su alrededor y la falta de empatía necesaria para comprender su existir entre los demás. Podría decirse que nuestra vida es una batalla continua contra la naturaleza cuando en realidad no somos más que un eslabón de ella, no parecemos dispuestos a frenar nuestras costumbres destructivas con tal de avanzar hacia nuestros propósitos. De este modo el juicio estético decidirá la valía o el rechazo hacia la expresión artística. El desarrollo emocional y mental es uno de los grandes beneficios que ofrece arte contemporáneo, la riqueza de cultura y conocimiento que genera. Transforma continuamente los valores estéticos de siglos pasados y beber de las rupturas que se dieron anteriormente con el mismo motivo. A no aceptar la estabilidad como medio de vida en consecuencia de este constante cambio y tiende a crear un arte efímero. Dando uso al arte como medio comunicativo y metafórico, podría acercarse a las percepciones y expresiones directas de aquellos artistas consecuentes con su tiempo.

2.1.2. Estética

“Estoy absolutamente de acuerdo con Duchamp cuando afirma que el verdadero enemigo del arte es el buen gusto, el deleite estético. La estética es muy importante en la vida, pero no en la definición de arte. Lo importante ya no es plantear la pregunta ¿qué es el arte?, una cuestión que sólo tiene sentido desde un punto de vista ontológico, sino más bien ¿cuándo hay que hablar de arte? Esto es lo que más me ha preocupado en los últimos años, además de buscar una definición de arte que no sólo explique el periodo moderno, sino también el posmoderno.” (Danto, 2002: 86)

La mayor parte de nuestra historia del arte ha tendido a tratarse como objeto de contemplación para el placer visual. La estética nos determina a la hora de afirmar qué nos resulta bello o feo. Sin intención de ahondar en gran medida dentro del ámbito de la filosofía del arte, (debido a que su amplitud y extensión no es esencial en el tema que tratamos) intentaremos repasar algunos de los pensamientos de diversos autores cuyos resquicios continúan presentes en la concepción actual de la estética. La construcción del gusto depende especialmente de la personalidad y mentalidad de la persona, realmente la contemplación estética es el medio por el que se compone el pensamiento subjetivo de quien observa. Incluso el momento en el que espectador y obra se encuentran, es un instante creador, ya que le da el significado con el que la asocia subjetivamente, transformando incluso su discurso. En relación a este tema, Nicolas Bourriaud cita a Marcel Duchamp en su libro *Estética relacional*, en alusión a su famosa conferencia de Houston de 1954, en la que enunciaba la relación que tenía el espectador con este proceso creador:

“El que mira es el creador de la obra, ingresa en los arcanos de la creación por el bies del “coeficiente de arte” que es la “diferencia entre lo que (el artista) había previsto realizar y lo que realizó”. Duchamp describe este fenómeno en términos cercanos al psicoanálisis: se trata efectivamente de una “transferencia” de la que “el artista no es consciente en absoluto” y la reacción del “que mira” delante de la obra se realiza como una “osmosis estética a través de la materia inerte: color, piano, mármol, etc. (Bourriaud, 2008: 125)

Comprendemos entonces la simpatía que siente Danto (2002) al igual que el razonamiento que comparte con Guattari acerca de la naturaleza fluida. Afirma que la producción de subjetividad colectiva es el medio para definir territorios en los que el individuo se pueda identificar. Enumera los componentes que lo forman y entre ellos se encuentran: el entorno cultural que engloba la familia, la educación, la semiótica, el ambiente, la religión, el arte, o diversas actividades tradicionales; el consumo cultural, formado por aquello que ha sido fabricado por la sociedad; junto con añadidos ideológicos que el propio sujeto seleccione para ampliar su pensamiento. En el arte, el artista contemporáneo tiende a utilizar sus obras para transmitir su ideología y convencer de la validez de su argumento. Adorno argumenta que el artista es un lugarteniente de la libertad, que en lugar de utilizar sus piezas únicamente para imponer su pensamiento, ofrece la posibilidad de dar lugar a la comunicación objetiva. La estética debe tener una regulación ética, pero al ser nuestra historia personal la que determine nuestra moralidad, no podemos evitar limitar nuestro compromiso al contexto en el que nos encontremos.

La mediatización del arte que antes hemos tratado aleja a la creación plástica de su función social y pasa formar parte del capitalismo, a ser un arte cosificado en lugar de un arma de concienciación. Por este motivo, si queremos hablar de la estética actual quizás nos resulte más fácil mirar la televisión para obtener la respuesta. La cuestión a la que se quiere llegar con este razonamiento es que la dinámica cultural potencia más la adoración de las declaraciones de estos individuos que las conclusiones de los

demás espectadores. Las consecuencias que esta situación trae consigo, son que estas personas en lugar de elaborar una respuesta personal, memoricen una serie de declaraciones ajenas a ellos mismos y las toman como propias sin cuestionárselas. De este modo se monopoliza el pensamiento y se instauran discursos preconcebidos, repitiéndose una y otra vez sin apenas rebatirlo. De hecho, es curioso que también dentro de las dinámicas de investigación y de formación, se da esta situación ¿Para qué discutir y defender la validez de determinadas obras, si parece ser que la mayoría de analistas ponen de acuerdo en aceptarlas sin cuestionarse verdaderamente el motivo de su aprobación?. En el campo artístico también ocurre esto, es irónico que el primer planteamiento del arte sea como categoría general del espíritu o parte de la naturaleza del hombre. Esta clasificación peca de afirmación idealista, es una ingenuidad pensar que el artista llega a serlo por la calidad de sus obras. Puede intentarlo, podría seguir las pautas que indicaron Peter Fischli y David Weiss en su icónico mural *How to Work Better* y lograr alcanzar aquello que necesita para desarrollarse como artista.

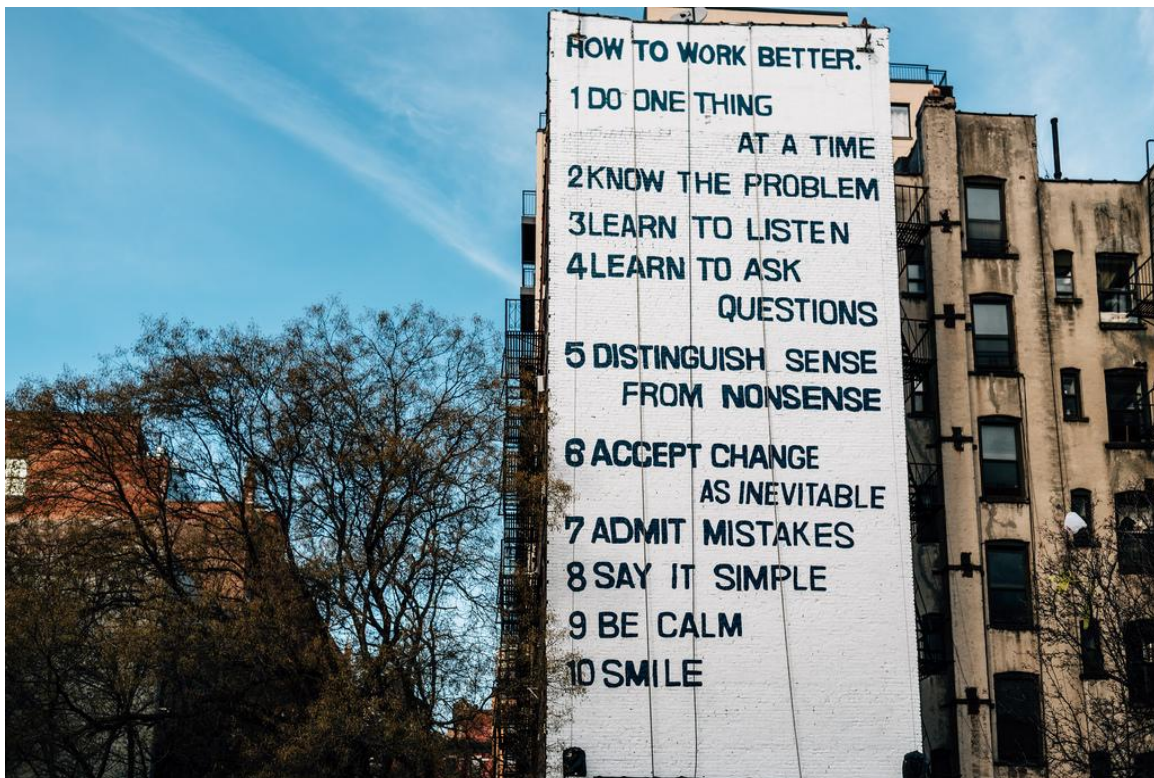


Figura 2.4. Peter Fischli y David Weiss (1991) *How to Work Better*

<http://www.socialtalent.co/wp-content/uploads/2016/07/How-to-Work-Better.jpg>

Sin embargo sabemos que el éxito en el mundo del arte no sólo depende de los creadores, por lo que podemos investigar sobre algunos de los conceptos estéticos expresados por autores destacados desde la filosofía clásica hasta nuestro siglo.

Realizaremos un breve repaso del pensamiento de los principales autores de la filosofía clásica, que tratan las sensaciones humanas como vías de conocimiento. Analizaremos a los pensadores más importantes pertenecientes a los movimientos del Idealismo y al Romanticismo alemán que se dieron durante los S. XVIII y XIX. De este modo podremos relacionar nuestras raíces cognitivas con nuestra ideología actual y tener consciencia de cómo ha variado nuestro gusto estético o concepción artística en el transcurso de la historia. Platón menospreciaba el trabajo de los artistas por considerarlo una imitación de aquello que observaban, presos del mundo de los sentidos. No obstante, su modo de concebir el mundo se asemeja con la dinámica en la que actualmente se desarrolla la vía conceptualista del arte contemporáneo. Para él la

belleza se encontraba en la verdad y para alcanzarla utilizaba el conocimiento. La *episteme*, era el medio para reconocerla con el pensamiento, dividía los modos de percibir la vida en las respuestas reales del mundo de las ideas y las falsas del mundo de los sentidos. Es cierto que a día de hoy hacemos un uso semejante de ambas vertientes y aceptamos que el arte se basa especialmente en las sensaciones. Sin embargo al desarrollar un discurso con el que sostener el motivo de la creación, volvemos a destacar la filosofía cognitiva. Podemos decir entonces que la estética de la verdad continúa formando parte de nuestro tiempo al igual que lo fue de otros siglos. Seguidores de Platón como Aristóteles también trataron el término de belleza más allá de la estética, en el S. XVIII el pensador Baumgarten tuvo el mérito de tratar por separado el sentimiento de la apreciación del arte o de la belleza en general. A pesar de que su trabajo *Aesthetica* no fue finalizado y que no fue el pionero en el estudio de la filosofía del arte, sí se le considera como el primero que introdujo el término *estética* en el campo filosófico. Kant (1790), representante del criticismo, siguió este estudio desde la vertiente del Romanticismo e Idealismo alemán, y trató el concepto de Platón como un pensamiento dogmático. En *Crítica del juicio* afirma que la definición de lo bello no se limita al conocimiento, sino que la estética o el gusto dependen de la percepción que se obtenga. Se caracteriza por su falta de interés, concepto, emoción o utilidad, nombra a la belleza como la libertad del juicio estético. Por el contrario, afirma que si se involucrasen algunos de estos elementos nombrados se perdería la belleza, según él se necesita una sensibilidad especial que se pueda mantener alejada de la sensibilidad ordinaria para poder captarla. Disfrutar del goce estético supone alcanzar lo sublime, y este estado se encuentra por encima del sentir humano común. Porque para poder percibirlo se necesitan las facultades espirituales necesarias, que permitan superar así a la belleza de los sentidos y alcanzar el clímax estético. Dictamina que el arte es un hacer que tan sólo se puede alcanzar en condiciones de libertad, lo cual resulta contradictorio si junto con esta definición añade que el arte es un producto de la racionalidad como también lo es del juicio estético. Para aclarar su afirmación citamos una de sus reflexiones en la que menciona al reino animal:

“Según derecho, debería llamarse sólo a la producción por medio de la libertad, es decir, mediante una voluntad que pone razón a la base de su actividad, pues aunque se gusta de llamar al producto de las abejas (los panales contruidos con regularidad) obra de arte, ocurre esto sólo por analogía con esto último; pero tan pronto como se adquiere la convicción de que no fundan aquellas su trabajo en una reflexión propia de la razón, se dice en seguida que es un productor de su naturaleza (del instinto), y sólo a su creador se le atribuye como arte. (Kant, 1790: 257)

Tras esto, Kant trata la figura del creador de la obra de arte como engendrador de lo sublime, acto que tan sólo puede realizar un genio que posea la cualidad innata de lograr llevar a cabo la labor artística. Esta afirmación se asemeja a otras que ya hemos declarado anteriormente, las facultades creativas del ser humano son inherentes a la persona. Realmente nuestras primeras manifestaciones artísticas las realizamos sin pensar, son acciones que se llevan a cabo por pura necesidad ya sea expresiva o emocional, al igual que las abejas fabrican su panal por naturaleza. No obstante, el argumento radical que sitúa al arte fuera del paradigma del conocimiento, es contrario a la realidad que vivimos en este momento. Podríamos comprender la causa de esta declaración situando como motivo al capitalismo naciente del siglo XVIII. La resultante excesiva cosificación del arte, es una situación que desgraciadamente aún sigue pasando.

Una vez más somos conscientes de que nuestros gustos no sólo dependen de nosotros, sino de todas las circunstancias en las que vivimos. A Schiller podemos compararlo con Kant por la utilización de ambos del juego. Por situarlo como medio a través del cual se podía llegar a alcanzar la experiencia artística. El hecho de que el arte y el juego estén vinculados se meditó durante el romanticismo al que pertenecen ambos autores. Coincidían en que la experiencia estética se encontraba en el juego libre, al darse en él las facultades de la imaginación y del entendimiento. Identifica la plenitud de lo humano con el juego, afirman que fomenta una dinámica creativa en la que se potencia la liberación de la persona. Sin contradecir las facultades del conocimiento cognitivo con el sensible, que se adquiere en la acción lúdica, lo relacionaron con el arte como un medio con el cual se podía alcanzar la autonomía humana y personal. Schiller fue otro filósofo del Romanticismo alemán cuyo pensamiento resulta muy enriquecedor para nuestra investigación. Defendía el ennoblecimiento del carácter humano mediante la educación, para poder lograr una humanidad verdaderamente racional que tan sólo se podía alcanzar con la moral. En sus *Cartas sobre la educación estética* trata de conducir al lector hacia la emancipación del capitalismo. Aunque es afín al idealismo con el que trata la estética *Crítica del juicio*, esta vez es él quien critica la razón ilustrada de Kant para superar sus principios y mejorarlos en vistas a un arte más humano.

Bajo el lema ilustrado de *Atrévete a pensar*, trata de hallar la posibilidad de acabar con la evidente esclavitud a la que sometía a los ciudadanos el sistema económico. El pensamiento de Schiller, su dura crítica hacia los desvaríos sangrientos de la Revolución francesa tuvo tanto efecto sobre el pueblo, que incluso fue un referente importante para Marx en la redacción de sus *Manuscritos* de 1844. También podemos vernos identificados con esta situación, especialmente los artistas, tratamos de alcanzar a través del arte nuestra misión vital en la creación, pero el mercantilismo que rige el mundo nos corta las alas y no nos permite vivir de nuestras cualidades plásticas. Tanto es así que incluso el sistema económico tiende a menospreciar el arte y pocos puestos laborales existen para los artistas de todos los ámbitos de este ámbito cultural. Sabemos que como dice Schiller, el arte es una herramienta moral capaz de educar a la humanidad en espíritu y ética. Es sarcástico que la voz de filósofos de siglos atrás sean más escuchadas que las declaraciones y llamadas de ayuda de los artistas de nuestro tiempo. También sentimos en nuestra propia piel que es una característica que necesitamos cultivar para sentirnos completos. Otro integrante del Idealismo del Romanticismo alemán fue Hegel, quien se acerca más al ámbito científico y aceptaba que, al igual que el arte, también es la ciencia una manifestación del espíritu, pero que es menos libre porque se ve sometida a las leyes de la naturaleza. Para él el arte también representa la liberación, afirma que nuestros goces e impresiones han hecho perder el significado que tenía antiguamente el arte para nosotros, llegando a ser la viva representación de lo divino. En contraposición, habla de que pasa a ser objeto de observación y crítica, siendo reducido a objeto y alcanzando nuestras fechas bajo esa apariencia. Con estos razonamientos románticos del siglo XIX, al alcanzar el siglo XX obtuvieron como respuesta la crítica de esta estética idealista por parte de Bürger, quien trata la marginalidad de los artistas como gremios medievales, como si perteneciesen a un mundo distinto en el que se desarrolla el capitalismo.

En su *Crítica de la estética* idealista busca las relaciones entre las manifestaciones del arte actual con las que se dieron en la etapa romántica que hemos analizado. Siguiendo la línea de pensamiento de Bürger (1996), el artista alejado de la tendencia no logra encontrar su lugar en la sociedad capitalista. La excelencia publicitaria y su excesivo desarrollo han promovido que la acción artística en ocasiones apenas se diferencie de ella. Christo y Jean Claude cubren edificios completos, despertando las aclamaciones de sus seguidores y tapan paisajes provocando el enfrentamiento de los ecologistas.



Figura 2.5. Christo y Jeanne-Claude (1983) *Surrounded Islands*

http://images.adsttc.com/media/images/55e6/3105/8450/b5a8/be00/0223/large_jpg/christo.jpg?1441149181

Los espejos de las obras de Anish Kapoor distorsionan cuanto les rodea y mantiene al espectador observando la visión que le ofrece. Jaume Plensa conecta con el público a través del factor emotivo construyendo cabezas colosales que muestran los rostros de los habitantes de las ciudades donde reposan. En definitiva, cada uno de estos artistas ha logrado ir más allá de la expresión artística, consiguen ser protagonistas en los medios y por ende ser más valorados. No obstante el problema se encuentra en el arte continúa aferrándose a la idea de que el arte debe ser bello según los parámetros estéticos contemporáneos. Este es el principal motivo por el que parecían utópicas las ideas de que el arte pudiera llegar a ser un instrumento social. Incluso llegamos a seleccionar artificialmente elementos naturales con fines estéticos, dominar la naturaleza para satisfacer nuestros deseos. Un ejemplo de este tipo de actuaciones dentro del arte se da en la diversidad de prácticas que se unifican bajo el concepto de bioarte, método artístico surgido durante el último siglo. Los principales términos para distinguirlo en sus dos vertientes son la biomedial, por la manipulación de los elementos vivos, y la biotemática más metafórica enfocada a su concepción natural. La primera hace uso de medios biotecnológicos con los que transforman a los organismos con fines artísticos, mientras que la segunda se basa en la utilización de los métodos tradicionales artísticos para aludir a las anteriores dinámicas mediante la simbología o semiótica. Dentro de la tendencia biomedial, existe una problemática de ética en la que se cuestiona la moral del rebasamiento de las fronteras de la existencia que ejerce esta faceta del bioarte. De esta tipología artística, se critica el uso que se hace de la vida biológica como material plástico, en lugar de unificar el arte y vida los separa por no respetar los derechos de cada criatura de existir naturalmente. Se distancia de las

estrategias representacionales tradicionales de las artes plásticas, explorando los límites entre la ciencia y la creación.

Es por este motivo por el cual, en conjunto, la tendencia biotemática ha sido mejor recibida por el público, sin dejar de tratar temas complejos a nivel biológico. Destacó Edward Steichen, quien empezó a trabajar en el cultivo de sus delphiniums para demostrar que la herencia genética también podía tener un nuevo significado artístico. Como detonante de la tendencia biotemática, Salvador Dalí también demostró un especial interés por comprender el amplio marco de relación entre el arte y la ciencia, fundamental para el surrealismo. Como comunicó el artista en la presentación del congreso de Figueras que tituló *L'Enigma Estètic*, afirmó que el arte y la ciencia comparten una idéntica voluntad de experimentar y conocer el mundo. Más adelante, Joe Davis, fue uno de los padres del bioarte y artista destacado por ser pionero en la utilización de técnicas de ADN recombinante como herramienta artística. Su importancia está en que sus propuestas se anticiparon a obras que destacarían diez años más tarde. Obras como *Microvenus* de 1986 que muestra la primera molécula de ADN artística, o pieza del mismo año *Poética vaginal* que trasmitió los sonidos vaginales de bailarinas al cosmos. El auge de otros artistas experimentales de laboratorio como Marta de Menezes con sus famosos cultivos de bacterias pictóricos, o como Eduardo Kac *GFP Bunny* del 2000, también conocida como la conejita Alba, destacaron por buscar la colaboración en sus instalaciones de artistas biomediales. Ambos fueron ejemplo de las posibilidades que ofrece de ampliar artificialmente la biodiversidad.

Por otro lado, del bioarte amateur. Propone que la actividad artística-científica esté al alcance de aquel todo interesado en esta modalidad de creación y que quien desee practicarla tenga todas las herramientas necesarias para hacerlo. Natalie Jeremijenko y Heat Bunting idearon en 1988 *The Biotech Hobbyist* como un proyecto web situado dentro de esta dinámica de creación. Animaba a su público a realizar ellos mismos los experimentos científicos de sus propuestas artísticas, que podían llevarse a cabo sencillamente en el ámbito doméstico. Para ello tan sólo tenían que mirar el proceso en las instrucciones colgada en una web construida para el proyecto, Natalie Jeremijenko crea obras polémicas y a menudo cómicas que ponen en manifiesto el absurdo que llega alcanzar los avances científicos.



Figura 2.6. Natalie Jeremijenko (1999) *Tree Logic* <http://nataliejeremijenko.com/portfolio/>

Su obra *Tree Logic* de 1999 muestra cómo un árbol que ha sido plantado boca abajo en contra de su naturaleza, lleva a cabo crecimiento natural retorciendo su tronco en la búsqueda de un ángulo que le permita exponerse directamente los rayos del sol. Más que hallar la afinidad de los espectadores con la investigación biológica, estas piezas buscan poner en manifiesto los peligros de adoptar de forma irreflexiva las nuevas tecnologías y la negligencia de los laboratorios junto con las empresas de biotecnología que en su frenesí por poner en práctica la ingeniería genética, desatendiendo los problemas ecológicos. Es una atracción estética ligada a nuestro tiempo que, al igual que estas últimas obras, ponen en duda los beneficios que pueden aportar al mundo. La obra de Giuseppe Penone, que interviene en la naturaleza con su obra escultórica, tras haber observado previamente su comportamiento y ver qué tipo de reacción ofrecería si se involucrase en ella. Una de sus obras más emblemáticas es *Continuerà a crescere tranne che in quel punto*, en la que se ve cómo una mano de bronce agarra un árbol, que con el paso de los años continúa su crecimiento abrazando la escultura.



Figura 2.7. Giuseppe Penone (1968) *Continuerà a crescere tranne che in quel punto*
http://www.selectionsarts.com/2016/04/womens-work-2/penone_022_continuera-a-crescere_mano-acciaio_c1248_diaarch/

Figura 2.8. Giuseppe Penone (1978) *Zucche*
<https://www.alfabeta2.it/2011/11/03/giuseppe-penone-galleria-fotografica/>



Otra obra impactante es *Zucche*, una calabaza que durante su desarrollo fue introducida por el artista en el molde de una cara humana, induciendo a que su posterior maduración se adaptase a dicha forma humanoide. Las obras de Penone reflexionan sobre el vínculo que tienen las personas con la naturaleza, la deja actuar sobre sus piezas provocando que la obra permanezca abierta durante años hasta que el entorno se halla adueñado de ella. Permite que el tiempo pase y muestre la verdadera fuerza que esconde el medioambiente para que se haga visible a través del arte. No destruye

los bienes terrenales, sino que colabora con ellos para hacer uso de sus ciclos vitales para resaltarlos a nivel artístico. Aunque su lectura es mucho más amplia también podríamos relacionar el conjunto de estas últimas obras pertenecientes al bioarte con las palabras de Zizek (2006) como cuestionamiento ético sobre el pensamiento ecológico:

“¿Cómo se relaciona el arte y la ciencia con la sublimación? (...) La ciencia y el arte se relacionan pues con la Cosa de una manera totalmente diferente: el arte la evoca directamente (i.e., la belleza artística es el último velo que oculta/anuncia la dimensión de la Cosa), mientras que: La ciencia, más que evocarla, no quiere saber nada de ella. Esta es, quizá, la razón por la que la Cosa suele regresar a través de la ciencia en sus formas más terroríficas y catastróficas. (Zizek, 2006: 174)

Al adjuntar al dossier la obra *Encuentra las ocho diferencias*, también tratamos la ética del sobrepaso científico, mostramos un claro ejemplo de hasta dónde somos capaces de llegar con tal de satisfacer nuestras necesidades primermundistas. Apela al exceso que las acciones humanas y que el conflicto que suponen para la vida natural. Es una dinámica agresiva, que no duda al entrometerse en otras vidas que le rodean y dominarlas tal y como se puede ver en estas ocho fotografías. La vida de esta planta desaparece en cada imagen al igual que el mundo desfallece a medida que insistimos en continuar transformándonos a nosotros mismos en artificio ya cuanto nos rodea. Esta pieza habla claramente de nuestro egoísmo, la belleza destructiva de los escenarios industriales de Edward Burtynsky, la serie fotográfica *Chernobyl Half Life* de Nadav Kander, el trabajo *El desastre de Bhopal* de Raghu Rai, o el contraste entre del volumen repetitivo del entorno industrial y las personas que lo habitan de Andreas Gursky, son ejemplos de proyectos fotográficos que han sido determinantes para la elaboración de esta obra. De modo similar a estos artistas, esta propuesta artística sirve como vehículo para reflexionar acerca de las acciones humanas, tales como el conflicto, la agresividad, la intromisión tecnológica en el medio ambiente, o ideas más amplias como la idea de dominio o de imposición. Muestra la visión de la cara oculta del avance científico y actúa directamente sobre la mutabilidad que provoca en los seres vivos. Infiere sobre los procesos de la naturaleza, apropiándose del ciclo de la fotosíntesis para convertirlo en un artificio. Las plantas víctimas de este experimento, son tratadas mediante un mismo proceso biológico que les induce a intensificar su degradación, que muestra la lenta destrucción que sufre una planta sana, desde el momento que comienza a ser decolorada hasta que una vez terminado el proceso se marchita y se seca. Estas hojas hablan de la degradación natural al que se exponen para ser transformadas en un producto industrial. Infiere sobre los procesos de la naturaleza a modo de práctica experimental o de laboratorio, apropiándose del ciclo de la fotosíntesis para convertirlo en una sustancia artificial. Esta propuesta se proyecta como una obra de biomedial, en la que se añaden dos pequeños tarros de cristal rellenos con la clorofila extraída de la decoloración realizada a las hojas de *Encuentra las ocho diferencias*, los que acompaña un altar compuesto por un conjunto de flores marchitas como muestra de la consecuencia de dicha acción. A la planta le es arrebatada su esencia líquida hasta terminar muriendo y limitarse a ser un objeto de estudio caprichosamente elegido por el artista. Igualmente, el cambio del pigmento verdoso al amarillento de la clorofila vegetal ante la falta de este nutriente, transmite una acción personal directa y la involucración propia en estos actos, siendo también la producción de esta obra una actitud culpable del malestar natural con el que convivimos. No obstante, intentamos concienciar e pequeña estala la necesidad de un cambio de mentalidad en nuestro comportamiento, para alcanzar el bienestar común.

A modo de laboratorio, el arte puede actuar como experiencia y mostrar explícitamente la fragilidad de la naturaleza de toda la vida terrestre. Nos ilustra en pequeñas creaciones, esos sucesos mucho más invasivos y agresivos como las

guerras, las armas biológicas o la ingeniería genética. Esta situación modernista se continúa dando en el posmodernismo, para conectar el estudio estético del pasado siglo con la actualidad, podemos mencionar el libro *La salvación de lo bello* de Byung-Chul Han . En este escrito que el autor coincide con la situación desorientada del ciudadano por encontrarse en un mundo continuamente expuesto a sensaciones y experiencias, incluidos los artistas. Para él, al igual que afirmaban los filósofos tratados anteriormente, también opina que vivimos en un sistema pautado por la economía y los avances ecológico-científicos que nos exige autocontrol y que mejoremos permanentemente nuestro rendimiento laboral. Añade que al predominar este malestar tensional, nos inclinamos por lo pulido, liso, plano o transparente por su ausencia de rudeza y resultar agresivo a la mirada, buscamos el deleite continuo para compensar nuestras constantes obligaciones. Evitamos los enfrentamientos o problemas, buscamos el continuo bienestar junto con lo fácil, encontrar la vía rápida que no suponga mucho esfuerzo y nos dé un respiro. Determina que en el tiempo en el que vivimos, en el cual vivir ya es un esfuerzo, nuestra experiencia de lo bello se basa en la anestesia que embellece nuestro entorno y lo hace más llevadero. No obstante, recuperando la mención anterior que hemos hecho sobre la teoría de la estética del juego de Kant y Schiller, Byung-Chul Han también concibe el juego como un momento liberador en el que logramos desinhibirnos de la realidad, el triunfo de los videojuegos es un claro ejemplo del éxito que tiene el aspecto lúdico en nuestros días. La realidad virtual del juego digital construye mundos paralelos a nuestro alrededor y nos da la oportunidad de disfrutar de la evasión sedante de la que hablamos, temática de lo lúdico la trataremos a continuación y la señalaremos como importante conector intercultural.

2.2. ATRACCIÓN CULTURAL.

2.2.1. Juego

El juego es un estimulante nos motiva a movernos y divertirnos, un impulso que nos incita a entregarnos a la acción lúdica. La sensación resultante una experiencia transformadora que nos produce placer y el bienestar corporal y mental. Nos situamos en un estado de alejamiento con nuestra propia vida, por un momento olvidamos la obligaciones y nos centramos en la situación en la que participamos. Esta actividad precede a la propia cultura, nace de un fuerte instinto de conservación y de comunidad que compartimos con los animales. Se considera como un medio que une al espectador con el artista, de hecho, es un acto que resulta atractivo a todas las personas por formar parte de nuestro desarrollo. Los ritos de nuestros antepasados y las fiestas que celebramos son una variante lúdica de este tipo de entretenimiento. Permite la colaboración colectiva en la causa y generar cercanía entre los participantes.

Para las personas también supone un medio de satisfacción compensatoria frente a la realidad, permite que sea cumpla aquello que seguramente jamás sucederá. Tiende a unirse con la fantasía, toda invención procesada por la mente humana suele componerse por elementos procedentes de experiencias anteriores al hombre. A partir de estas ideas de nuestro subconsciente, nos dejamos llevar y nos sentimos libres. Estas vivencias son parte de las características de la acción creadora con la que el artista descarga sus inquietudes en su obra. El arte es un juego y viceversa, ambos crean, inventan y comparten, sin espectador no existiría la obra artística y sin participantes no habría juego. Buscan llamar la atención de los espectadores mediante el elemento lúdico que le incite a divertirse con las obras. El artista debe preguntarse cómo comunicar su propuesta para que ésta pueda ser comprendida, en lugar de tender a tratar de crear obras afines a las modas del momento para lograr complacer a los marchantes y mecenas. No obstante, en la mayoría de las ocasiones esto suele resultar complicado, ya que no depende únicamente de la voluntad del artista. Las personas nos vemos constantemente acosados por sentimientos contradictorios como la alegría, el dolor, la pasión, el desánimo, la sensatez, la estupidez, el orgullo o la envidia. Mostramos al mundo nuestras mayores inquietudes reflejamos mediante obras que son juzgadas fácil y rápidamente por los espectadores. Es complicado mantenerse firme en pensamiento a la hora de crear sin entregarnos a la demanda del público, pues como ya dijimos, hacer pública la obra la expone a que sea modificada conceptualmente por los espectadores.

Nuestra actividad psíquica todavía tiene la posibilidad de reaccionar, combatir esa sociedad estandarizada y sustentada sobre pilares antropocéntricos. En las escuelas se podría fomentar la idea de juego, ya que como nos hace comprender su origen mimético, la mejor forma de aprender a jugar es con el ejemplo. Para ello antes tendrían que enseñar a los profesores a aprender a hacerlo, pues es complicado que aquellos que se han criado en un ambiente estrictamente serio logren desinhibirse en el juego. Utilizando herramientas como el arte o el lenguaje visual, poco a poco esta ideología positivista tal vez cale en el pensamiento de los espectadores y les anime a tratar de disfrutar más. El problema que destaca en la relación juego-arte es que durante la mayor parte de la historia el arte se ha visto envuelto en seriedad y nobleza. El aspecto lúdico se logra atisbar pocas veces, la mayoría por parte del arte relacional, satírico o dedicado al ocio y al entretenimiento, pero cuando hablamos del arte plástico, no muchas obras podría clasificarse así. Demasiada disciplina y sistematización hace que el juego desaparezca y se transforme en seriedad, incluso provoca que cambie nuestro ocio o que nos veamos envueltos en juegos de engaño y política.

“El intento de examinar el contenido lúdico de nuestra confusa actualidad nos lleva siempre a conclusiones contradictorias. Ocupaciones que reconocen como causa un interés material o una necesidad y que, por lo tanto, no muestran al principio la forma lúdica, desarrollan secundariamente un aspecto al que difícilmente se puede desconocer su carácter lúdico. [...] Este incremento del sentido agonal, por el que el mundo va movido en la dirección del juego, ha sido fomentado también por otro factor exterior, en el fondo independiente del espíritu de la cultura: el hecho de que, en todos los campos y todos los medios la comunicación entre los hombres se haya hecho tan extraordinariamente fácil. La técnica, la publicidad y la propaganda incitan a la competencia y hacen posible su satisfacción. (Huizinga, 2012: 253)

En esta cita Johan Huizinga relaciona al título de su libro *Homo Ludens* con la actualidad. Pretende demostrar que aunque para las personas el juego es una función llena de sentido, el modo con el que se aplica en la posmodernidad provoca que pierda su esencia. La mecanización, el reclamo, el efectismo o la espectacularización son algunas de las muchas causas por lo que esto sucede. Donde la mente puede descansar de estas circunstancias es en entornos artísticos. A pesar de que la plástica también es víctima de este exhibicionismo visual, puede resultar un paréntesis en la dinámica de los referentes lúdicos que Huizinga ha mencionado. En el arte del siglo XX se buscaban nuevas dinámicas creadoras, para motivar al artista a romper con la rigidez y seriedad del arte clásico. Un claro ejemplo de las novedades plásticas de esta época fueron los collages, los frottages, los fotomontajes o las acumulaciones de objetos. En estos casos los juegos los lleva a cabo el artista mediante la manipulación de la realidad que le rodea, es decir dividiendo en varios fragmentos diferentes imágenes u objetos para reorganizarlos hasta crear una composición nueva. Esta acción se llevaba mucho a cabo en las prácticas dadaístas, en las que los objetos eran reconstruidos y exentos de sus conceptos para que se les otorgasen nuevos significados formalidad. El juego se transforma en un procedimiento por el que no se pretende representar directamente la realidad, sino tomar referencias de ella para mostrar lo que al espectador le interesa en la obra. En el auge de fluxus el juego con los elementos materiales nutría los happenings de Kaprow, la entropía brevemente podía pasar a estar bajo control humano. Durante el actual año, 2016, se publicó un libro de Kaprow titulado *Entre el arte y la vida. Ensayos sobre el happening*, en el que recoge diecinueve escritos redactados entre 1958 y 2001. En ellos, continúa argumentado la importancia de mantener el vínculo entre el arte y la vida mediante las obras y la propia actitud del personal. Obras como *Yard*, compuesta de neumáticos acumulados en el suelo para servir de superficie sobre la que celebrar inauguraciones o simplemente convivir, o como *Fluids*, cuya elaboración requería la participación de un equipo dinámico que estuviese dispuesto a dedicar su tiempo en la construcción de una arquitectura de hielo a sabiendas de que no tardaría mucho en derretirse, fueron destacadas por el espíritu comunitario que requería participar en ellas. Este autor continúa revolucionando el pensamiento artístico actual y siendo el primer autor que utilizó la terminología happening ha resultado determinante para la concepción del presente estudio. Utilizamos el happening como método para poder hacer uso de aspectos como el tiempo, el espacio o la presencia del público, para provocar con la acción artística que los materiales adquirieran una naturaleza viva.

Esta búsqueda de una fusión tejida entre el arte y lo cotidiano, forma parte de la dinámica que sitúa al sujeto creativo que juega a imaginar, recordando la relevancia lúdica durante el proceso artístico. Se diluyen las fronteras entre las artes y la obra ya no se limita a la artesanía, toman forma propia y replantean la concepción y noción del objeto y la acción artística como elemento vital. La inestabilidad de este tipo de obra le

incita a cambiar continuamente, a abandonar la tradicional perdurabilidad asociada al arte para convertirse en piezas mayoritariamente efímeras.

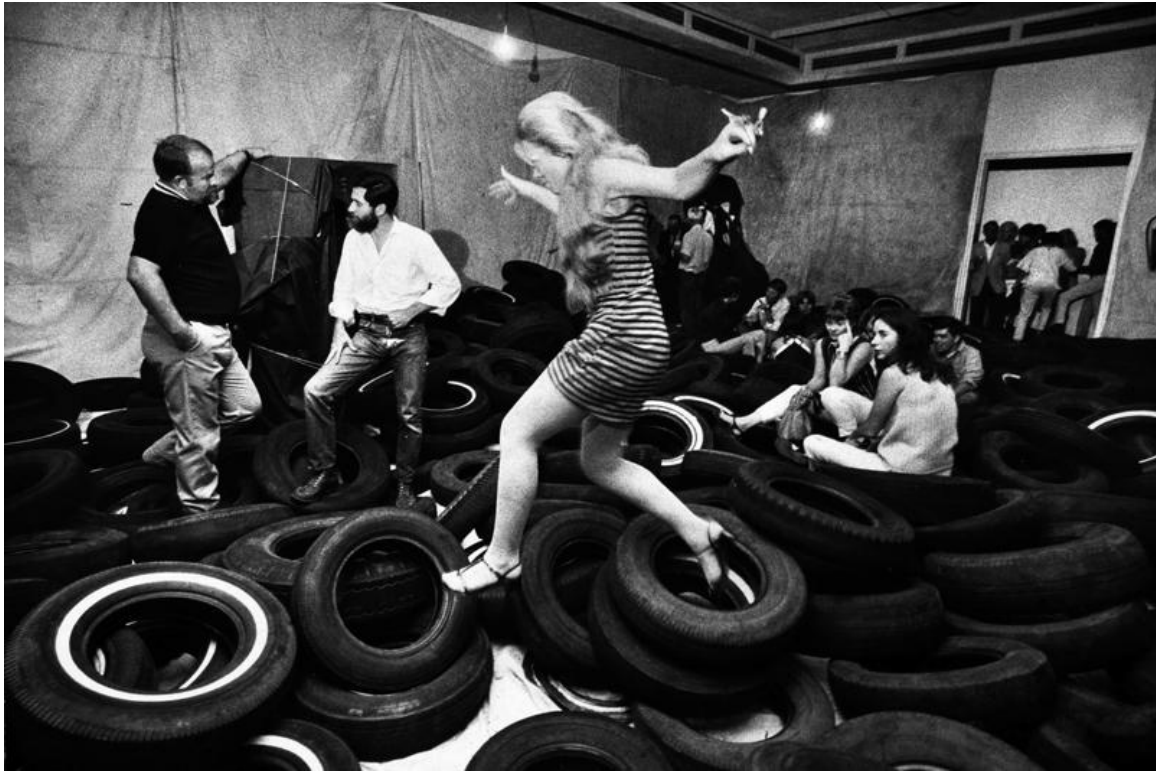


Figura 2.9. Allan Kaprow (1961) *Yard* <http://www.medieninformatik.de/nesting/>



Figura 2.10. Allan Kaprow (1963) *Fluid* <http://www.kaprowinberlin.smb.museum/en/>

De este modo lo procesual adquiere un valor fundamental en las herramientas expresivas, pudiendo llegar a ser incluso más representativo que el resultado de la misma pieza. De hecho, el juego fue la premisa de la aparición de nuevas obras relacionales que buscaban la participación y entretenimiento del público. Muchas de estas propuestas se realizaron en los setenta y afortunadamente, a día de hoy continuamos disfrutando de nuevos proyectos que logran la colaboración lúdica de sus espectadores. Un ejemplo del evento realizado entorno a aquella década fue la exposición *Arte como juego – juego como arte*, de la *Bienal de Nuremberg* en 1968, en la que mediante la experiencia se buscaba la superación de la contemplación pasiva y se proponía la creación de objetos didácticos. También la *Bienal de Venecia* de 1970 estuvo dedicada a espacios lúdicos de relax, lograba la modificación de la exposición artística con la acción del público y la destrucción su comportamiento consumista. Se documentaron todas las actividades a partir de la imagen y la palabra escrita, método que también se siguió dos años después en la *Documental de Kassel*. Toda una sección estaba dedicada a Juego y realidad, siendo grandes protagonistas la pedagogía, el medio ambiente, la crítica social y la importancia del juego como mediador de cada uno de ellos. A Kaprow no le faltaba razón cuando mencionó esta afirmación.

“Más allá de estos juegos de identidad, la implicación de que la vida puede ser algo hermoso es bastante saludable, si bien abrumadora. En el proceso, la palabra arte deja de referirse a cosas específicas o a hechos humanos y se convierte en un dispositivo para atraer la atención de gente clave que se han dado cuenta ineludiblemente, de que el mundo es una obra de arte. (Kaprow, 2007: 106)

En estos espacios se mostró una clara alternativa del arte profesional, una posibilidad de jugar a la par que se realizaba la producción artística tanto de la mano de los artistas como de los visitantes. Afín a esta ideología del entretenimiento artístico, el arte povera, ofrece otro tipo de metodología artística que permite manipular los recursos plásticos a través de la diversión. Conlleva un proceso basado en la investigación expresiva que ofrecen los materiales pobres, dedicando especialmente en el interés al estudio de los que proceden directamente de la naturaleza. Dentro de este método creativo la elaboración de la obra gana importancia, ya que durante construcción es cuando se realiza la acción lúdica y toma protagonismo el material utilizado. Es importante darle valor del desarrollo procesual al que se somete la pieza durante realización, en estas ocasiones el análisis del comportamiento y los efectos de que se provocan en ella, dan más información que el propio resultado final. Estas obras logran despertar a los sentidos, permite la espontaneidad del juego e innovar a placer. Da libertad expresiva para probar diferentes tácticas para obtener una visión crítica del espectador. También aporta la carga ecológica que tratamos de desarrollar en paralelo a esta temática de divertimento, ya que consideramos que es un ámbito necesario en el arte actual. El marco de convivencia entre las personas y su entorno se debilita y los bienes naturales de funcionalidad sostenible se convierten en un producto de consumo. Normalmente los artistas integrantes del arte povera buscan restablecer la relación arte-vida y alejar el desarrollo artístico del sistema consumista. Hacen uso de las propiedades físicas de los materiales para transformarlos estéticamente en obras, subrayando así la fuerza que aporta a la pieza la manifestación propia de cada elemento utilizado. Lo matérico aplicado al arte remarca el poder energético que concede y critica el abuso de recursos innecesario que hacen otras corrientes para destruir sus obras, como reacción contra el mundo tecnológico. La famosa *Mierda de artista* de Piero Manzoni es muestra directa del uso de este tipo de recursos alejados de la manufactura, que por sí mismos tienen capacidad para reprochar la dinámica del mercado del arte. O *La Venus de los harapos* de Michelangelo Pistoletto en la que critica al consumismo y al capitalismo acumulando prendas frente a una escultura clásica desnuda, representando

la permanencia del tiempo histórico frente al cambio cultural.

Acorde a esta cercanía entre el juego y el disfrute del entorno natural, consideramos conveniente resaltar *La deriva*, una propuesta hecha por Guy Debord. Siendo muy practicada por los amantes del medio en el que habitan, que consiste en caminar ininterrumpidamente a través de ambientes diversos. El objetivo con el que se lleva a cabo esta acción es reconocer los efectos que provoca la naturaleza en los espacios por donde se realiza el paseo. Lejos de la circunstancia en la que se establece el paseo común, de la rapidez con la que solemos desplazarnos, este momento se emplea en sentir cuanto nos rodea y a nosotros mismos. Durante el tiempo que dura dicha actividad, quienes se abandonan a la deriva se dejan llevar por las sensaciones que le evoca el terreno, de modo similar a cómo ocurre durante el juego. De este modo se establece una conexión entre el paseante y su entorno de carácter unitario, éste se siente en mayor armonía con el lugar y adquiere la capacidad de ver detalles en los que de otro modo no se habría fijado. Dicho comportamiento conlleva una carga lúdica en la que se establece una construcción creativa, lo que convierte la deriva en una herramienta muy valiosa para el arte. Al igual que con el gusto o la estética, se ve sometida a las pasiones de quien la practica, que terminarán por inclinarse por un camino u otro dependiendo de sus intereses. Un ejemplo de un artista que utiliza esta técnica en la producción de su obra es Miguel Ángel Blanco, su *Biblioteca del Bosque* es un proyecto iniciado en 1985 que cuenta ya con casi mil volúmenes compuestos aplicando esta estrategia.



Figura 2.11. Miguel Ángel Blanco (1985) *La Biblioteca del Bosque* <http://www.bibliotecadelbosque.net/la-biblioteca-del-bosque/>

Recoge los detalles del paisaje que le llaman la atención para más adelante construir un collage, mediante el conjunto de los elementos recolectados muestra la esencia del espíritu del lugar por el que paseó. Sus obras las realiza como reacción a no poder relatar por completo la experiencia del terreno, trata de señalar simultáneamente la universalidad y el detallismo de la naturaleza

Es interesante poder decir que, en cierto modo pasamos de observar el paisaje a gran escala para admirarlo de un modo más cercano, nos detenemos para comprender los cambios de la naturaleza. Este cambio de perspectiva del macro al micro, nos ayuda a apreciar el detalle y la pequeña escala, la metamorfosis a la que se atiene lentamente la naturaleza. A este nivel es abstracta, la materia alcanza una independencia significativa que nos abruma. Esta situación ha logrado que dentro de las características formales de la obra contemporánea, el empleo de materiales procedentes de la naturaleza constituya una relación importante entre el artista, y la vida que los envuelve a ambos.

Para participar personalmente dentro de este proceso creativo, hemos adjuntado en el dossier la obra *Combine las parejas*, como muestra de nuestro interés por esta producción artística azarosa. Nace de la experimentación escultórica y la observación de los materiales empleados en dicho ámbito. Tras recolectar diferentes metales que se habían desechado en desguaces y chaterrierías, aplicamos varios tratamientos químicos sobre éstas para obtener las reacciones de los mismos óxidos. Estos experimentos derivaron en la aparición espontánea de materiales mutables que cambiaban procesos naturales o artificiales a los que habían sido expuestos. El proceso creativo de *Combine las piezas* puede resultar similar al método con el que Kant explica cómo elaboran las abejas sus panales. En el caso de la obras, no es su creador quien ha definido su aspecto, sino las reacciones químicas ejercidas en su superficie. No obstante, a pesar de que poco haya tenido que ver la mano del artista en la formación de sus colores, sí es una pieza que le pertenece por haberla planteado como una obra artística. Resaltamos la belleza microscópica de su superficie y la asemejamos con paisajes observados a mirada de pájaro. Si no hubiésemos intervenido con nuestra intención de exponer las piezas a estas reacciones y admirarlas, tal vez hubiesen pasado desapercibidas. De esta forma demostramos que no sólo la formalidad del arte es la que determina a las piezas, sino que la actitud con la que se observa, la intención, la apreciación estética y la apertura de mente son esenciales para determinar qué es o no bello. El desarrollo de la acción se basa en una dinámica lúdica, propone una partida del juego conocido como *Las parejas* que consiste en relacionar varias imágenes similares repartidas. En esta obra la distinción se determina en dos bandos según la formalidad de sus piezas, situándose a un lado del tablero un conjunto de chapas de metal cuadradas y a su lado otro grupo formado por las fotografías microscópicas de las mismas. De este modo al observar las piezas de ambas partes, el espectador podrá jugar a relacionarlas entre sí, abriendo su mente para tratar de hallar las similitudes entre el aspecto original de la materia y su observación desde un punto de vista más aumentado. Esta pieza se fusiona con el entretenimiento que supone trabajar aquello que nos apasiona. Por ello, para su planteamiento el juego es tomado como mejor medio comunicativo, ya que el factor lúdico estuvo siempre presente durante todo el desarrollo de esta idea.

La capacidad para apreciar los elementos naturales y verlos como posibles obras artísticas ya habla de nuestra sensibilidad como creadores. A pesar de su apariencia pictórica, este tipo de obras poseen una gran carga escultórica cuya metodología de construcción se basa en el arte procesual. No busca el resultado, sino la experiencia, el método que ejerce es similar a la del flâneur de Baudelaire, o de Walter Benjamin (1989), dejar que la ocasión le guíe en su transcurso y mantenerse abierto a los encuentros. La deriva puede ser una práctica idónea para abrir la mente a toda aquella persona que desee conocer tanto los misterios que esconde la naturaleza como la belleza plástica que de por sí poseen los elementos que pertenecen al medio ambiente. Fomentar este contacto con el hábitat en el que vivimos podría ayudarnos a concebir con más emoción la rutina en la que nos desenvolvemos. Poder encontrar cada día una

nueva situación que nos sorprenda y nos aporte felicidad, pues el arte es un camino para lograr mantenernos en alegría y armonía.

Gadamer realiza un estudio de esta unión de arte-juego, en el que afirma que mayoritariamente ésta se establece por la necesidad de propiciar campos de verdad que no estén únicamente sujetos a la investigación científica. Para conseguirlo, es necesario que la subjetividad deje de primar por encima de las dimensiones morales y cognitivas, trata de afrontar esta fenomenología del arte mediante la conciencia estética. Recordando a Schiller (1999), este autor le dio al juego un papel importante en la educación estética, veía las similitudes existentes entre la creación lúdica y plástica. Remarcó la atracción por el divertimento como motivación que acercaba a las personas a desarrollar sus gustos por el juego. Por lo tanto, si los gustos son necesarios en la diversión, la subjetividad resulta ser inevitable en su desarrollo. No obstante, lo lúdico no tiene tanto que ver con el pensamiento del sujeto como con su acción. Posee unas reglas a modo de pautas que articulan la situación, pero sobre todo se caracteriza por la entrega total del jugador, por el abandono de su persona en la partida. Esta actitud Gadamer la asemeja con la performance, se conoce cómo se debe establecer la acción, pero el final dependerá de cómo se desenvuelva quien integre la labor. Siempre predomina el proceso juego y esto es lo que le da interés, es el resultado es similar a la autoexpresión del participante pero sin razonamiento previo. Esta espontaneidad de respuesta también se da dentro del arte, para un espectador que va por primera vez a verla sin saber antes nada de ella, importa más lo que logra decir la obra que el motivo de su creación. La pieza adquiriría el papel de juego y el espectador de jugador, cómo se desenvuelva el encuentro artístico dependerá de la respuesta del público. Sin embargo esto no significa que las obras no se definan por sí mismas, al igual que el juego, descubre unas pistas al participante para comprender cómo debe exponerse a ella. Como dice Gadamer en esta cita, el espectador es quien tiene que descifrar el significado de la obra, no preguntárselo al artista.

“Así que es absurdo, cuando se trata de arte, preguntar al creador qué quiso dar a entender con ello. Es igualmente absurdo preguntar al que percibe una obra de arte, qué es lo que la obra dice. Ambas cosas van más allá de la conciencia subjetiva tanto del uno como del otro. (Gadamer, 1998: 242)

En resumen, sintetizamos estas explicaciones diciendo que una obra no genera vivencias cerradas, sino que guía al espectador para que las adquiera por sí mismo. Es tratado el juego del arte como un aliciente para que haya colaboración entre público y obra, para evitar que se limite a ser un arte dogmático que no genere consciencia. El espectador forma parte de la experiencia, no es dueño de ella ni tampoco lo es el artista. Al igual que decimos que el arte es una imitación de la realidad, también afirmamos que es una representación de la existencia y que por este motivo se encuentra enlazado con la vida. El juego es el medio para lograr alcanzar el arte transformador de culturas que tenga más en cuenta a los espectadores. Enseña la estructura vital del ser humano. El enriquecimiento que supone la aceptación de esta conexión entre arte-juego, admite un cambio profundo en la visión del mundo. Forma la base de una nueva dimensión social y mental que no se sustente únicamente en la seriedad de la sociedad de consumo. Winnicott va más allá en su libro *Realidad y juego*, aplica al juego la labor de remedio terapéutico para las personas que necesitan desarrollarse emocional y sentimentalmente. Para vincular al individuo con su propia personalidad, busca el medio para hacerle sentir el papel del creador y que se demuestre a sí mismo su capacidad artística. Para ello le incita a comunicar sus ideas, pensamientos, impulsos, sensaciones, que aunque no tengan mucha relación entre sí le propician el relajamiento necesario para aceptarse a sí mismos y obtener seguridad y confianza. La suma de todas estas experiencias, produce sentimientos y emociones en los individuos, al mismo

tiempo que se ven más integrados con su entorno. Estas actividades Winnicott las propone para que sus pacientes experimenten la sensación de que sus acciones sean realizadas por amor al arte. El juego también es esencial en esta dinámica, pues la reinterpretación que hacen de la realidad se ve envuelta en disfrute y gozo, consigue que se sientan mejor consigo mismos. Sin llegar a hacer uso del arteterapia, las obras que presentamos en el dossier también buscan obtener los resultados beneficiosos que estipula Winnicott (2008). Mediante ellas se genera una respuesta personal por parte de las quienes participan con sus instintos creativos. Consigue motivarles a producir por sí mismos elementos con materiales que de otro modo tal vez no se hubiesen lanzado a intentar de realizar. El público deja de ser excluido por la obra para ser esencial en ella y construirla, ofrece un arte relacional se abre a toda aquella persona que quiera colaborar.

2.2.2.Relacional

Durante las últimas décadas la cultura popular ha sido el principal motor del arte del siglo XX y XXI, su influencia llegó a la mayoría de los ámbitos culturales y muchos artistas desarrollaron sus obras en esta línea. Clement Greenberg, en su libro *La Pintura Moderna y otros ensayos*, analizó con aprecio las vanguardias, aplaudiendo el impulso de los movimientos interesados en investigar las técnicas matéricas. Esta reflexión le llevó a cuestionarse el motivo por el que el Kitsch tenía tanto éxito con el público. Como respuesta afirmó que este arte popular resultaba tan atrayente para la población porque no requería esfuerzo por parte del espectador. Según él, el público masivo prefería este tipo de arte en lugar que la vanguardia porque únicamente disfrutaban y no tenían que pararse a analizar lo que observaban. Buscaban la intrascendencia antes que filosofar sobre lo que transmiten o lo que el artista quiso decir al realizarla. Para combatir esta dura crítica formalista, Andy Warhol combatió las ideas de este arte elevado apoyándose en el gusto de las masas. El uso de celebridades en sus serigrafías, de la repetición en sus piezas, el manejo de objetos cotidianos y la práctica general de los recursos industriales le situaron como el artista referente del gusto popular. Siguiendo el camino marcado por Warhol, otros artistas también convirtieron sus obras en productos para que fuesen consumidos por los espectadores. Jeff Koons, al igual que el creador de *La Factory*, también decidió venderse a sí mismo patrocinándose mediante el exitoso exhibicionismo del porno. Damien Hirst, bajo la excusa mostrar una dudosa moralidad sobre el abuso humano, descuartizó y suspendió animales en urnas que público acogió con entusiasmo. En los 90 Gunther Von Hagens tomó el testigo de esta dinámica populista y presentó su serie *Bodies* una inmensa cantidad de cadáveres secos posaban para los espectadores en las posturas más variopintas.



Figura 2.12. Gunther Von Hagens (1995) *Bodies* <http://1.bp.blogspot.com/-OlikfhzM2s/TaYD3DKQ8II/AAAAAAAAAEM/SH2Vuq4YEns/s1600/bodies-exhibition.jpeg>

Con la ayuda de las agencias encargadas de difundir las obras artísticas a través de los medios, se crea un arte llamativo que sorprende al público y conduce al artista al éxito. Esta situación nos puede resultar positiva a la par que negativa, ya que significa que el arte logra salirse de su encasillamiento de la alta cultura, pero también que este tipo de obras monopoliza la mayor parte del sector artístico. En *Estética relacional* de Nicolas Bourriaud (2008), añade al final del libro un glosario en el cual define varios términos artísticos a los que hace uso en su redacción, entre los que se encuentra:

“Criterio de coexistencia:

Toda obra de arte produce un modelo de sociedad, que traspone el ámbito de lo real o podría traducirse en él. Entonces, frente a una producción estética, podemos preguntarnos: ¿esta obra me autoriza al diálogo? ¿Podría yo existir, y cómo, en el espacio que esta obra define? Una forma puede ser más o menos democrática: las formas que produce el arte de un régimen totalitario son perentorias y cerradas sobre sí mismas (sobre todo por su insistencia en lo simétrico); no dejan "al que mira" la posibilidad de completarlas. (Bourriaud, 2008: 139)

En esta explicación remarca preguntas que anteriormente ya había lanzado en sus páginas para provocar que se las cuestionase el lector, como por ejemplo:

“¿Me da la posibilidad de existir frente a ella o, por el contrario, me niega en tanto sujeto por no considerar al Otro en su estructura? ¿El espacio-tiempo sugerido o descrito por esta obra, las leyes que lo gobiernan, corresponde a mis aspiraciones en la vida real? ¿Critica lo que juzgo criticable? ¿Podría yo vivir en un espacio-tiempo que se corresponda con la realidad? Estas preguntas no reenvían a una visión exageradamente antropomórfica del arte, sino a una visión simplemente humana: que yo sepa, un artista destina sus trabajos a sus contemporáneos. (Bourriaud, 2008: 69)

A la cual, podríamos responder adjuntando como respuesta una cita de Duchamp (2003) en la que defiende precisamente que todo arte debe tener en cuenta al público y no limitarse a reflejar la voluntad del artista:

“el artista no es el único que consume el acto creador pues el espectador establece el contacto de la obra con el mundo exterior descifrando e interpretando sus profundas calificaciones para añadir entonces su propia contribución al proceso creativo. (DUCHAMP, 2003: 163)

Tanta preocupación por estas circunstancias artística demuestra que este tema es relevante para lograr ampliar el círculo del público interesados en el arte. Si cada uno es responsable de su realidad, ser consecuente con uno mismo es necesario para no vernos únicamente rodeados de este tipo de obras. Acabar con la imposición de la moda social depende de que el arte y la concienciación individual de que cada uno no se deje llevar por las masas. En los años noventa, dentro del arte contemporáneo se desarrolló el ámbito interactivo gracias a la difusión de la estética relacional como metodología artística. Propuso un conjunto de prácticas artísticas, que lograsen las relaciones humanas dentro del espacio cultural. Buscaban la comunicación con los espectadores a través de la obra, constituyendo una teoría de la forma social más que de arte. Sobre todo el acercamiento por parte del espectador es lo que trataban de conseguir los artistas, que no fuese un mero visitante, sino que su papel fuese importante para la definición de la obra y que estuviese incompleta sin el público. Con su obra culmen *Estética relacional*, Nicolás Bourriaud favoreció al interés por convertir la pieza artística en una oportunidad de intervención. *Palais de Tokio* en París es un espacio expositivo dirigido por Nicolas Bourriaud y Jérôme Sans en el que tiene cabida obras cuyos objetivos persiguen conseguir la experiencia de su público. Persiguen que la línea difusora entre obra y espectador se diluya, hasta casi desaparecer en una respuesta por parte del público que se acerque a la acción creadora. En el momento en que quienes la observan, deciden interactuar más allá de la visualización, la exposición parece cobrar vida. En este espacio expositivo se pueden ver obras como *Acqua Alta* de Céleste Boursier-Mougenot, en la que la artista inundó la galería para ofrecer vivir el fenómeno Veneciano de la subida de las aguas de los canales de la ciudad italiana.

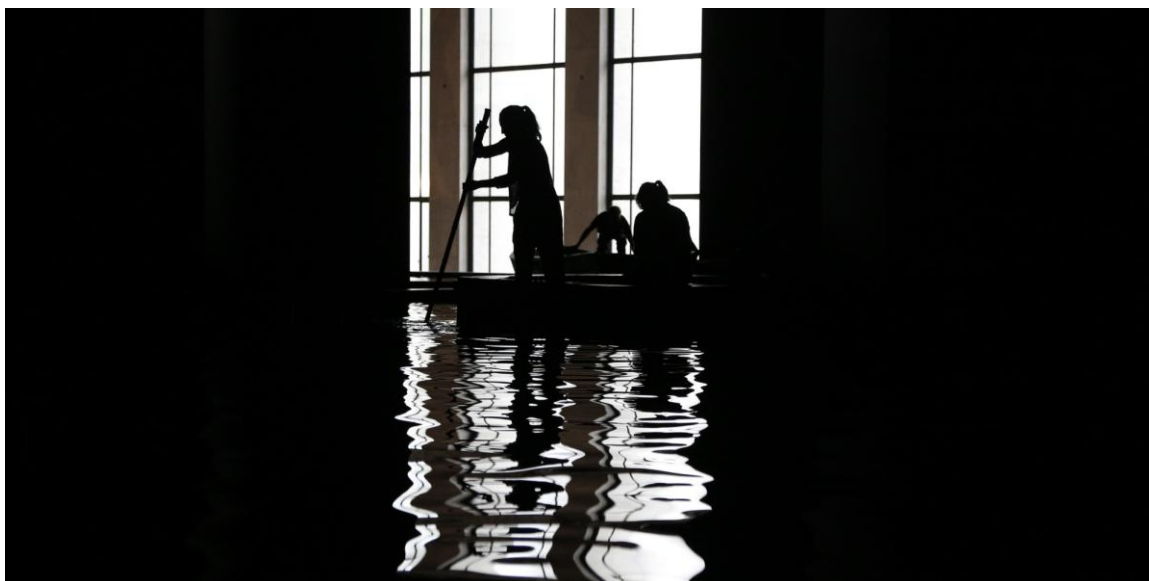


Figura 2.13. Céleste Boursier (2015) *Acqua Alta* <http://i.huffpost.com/gen/3116602/images/o-PALAIS-DE-TOKYO-ACQUAALTA-facebook.jpg>

Otra pieza de dinámica similar es *Decision* de Carsten Höller, celebrada en la Hayward Gallery de Londres, que ofreció al espectador decidir el recorrido del laberinto experiencial que resultó ser el conjunto de la exposición. Ambos artistas, son ejemplos de que este arte relacional que aún continúa en la actualidad. Utiliza la participación como factor esencial en la obra y acerca la actividad a la diversión para conseguir la intervención del público.



Figura 2.14. Carsten Höller (2015) *Decision* <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/jun/14/carsten-holler-decision-review-duane-hanson-hayward-serpentine>

Para familiarizarnos con este tipo de arte en todas sus dimensiones, deberíamos deshacernos de nuestros prejuicios, tomarnos la experimentación lúdica como un método de investigación artística actual. En la mayoría de las ocasiones solemos mirar el arte como un factor cultural serio de conceptos trascendentes y alejados del entretenimiento. En el momento en el que el juego hace aparición en la creación o exhibición artística, tendemos a desvalorizarlo sin pararnos a pensar que precisamente puede ser un motor dominante a la hora de la producción de las obras. La barrera que separa al arte del juego es difusa, especialmente en el periodo de tiempo transcurrido desde las vanguardias hasta nuestros días. Duchamp en *L.H.O.O.Q.* no destruyó la *Mona Lisa* ni provocó mal alguno con su intervención, por el contrario, al desartizar este famoso cuadro planteó una nueva vertiente creativa que continúa destacando a día de hoy. Como caso opuesto, Félix González-Torres transformó elementos no artísticos como caramelos en su obra *Portrait of Ross* convirtiéndolos en un símbolo de cohabitación. El vínculo arte-vida se da tanto por parte del artista con su obra, como del público con la misma. En la concepción simultánea del mundo acumulativo y de la ausencia de un ser querido, reflejada en la montaña de caramelos. En la enfermedad y la consecuente muerte de ambas partes reflejadas a través de esos dulces situados al alcance del público que no dudan en llevárselos. En cómo se desvanece el peso de la montaña como lo hizo el cuerpo de su amante durante el avance de su padecimiento. Este tipo de obra es un gran ejemplo de la capacidad que tiene el arte de reflejar el día a día, y de que participen quienes se acerquen a él aunque su temática resulte dolorosa. Estos artistas son ejemplos de los creadores que mejor han sabido establecer una relación de dependencia entre público y obra de arte. Se han parado a pensar cómo pueden incitar a la colaboración del público, optando la mayoría por nuevos modos de alterar el espacio. La artista Lucía Loren, cuya práctica artística vincula tanto los ecosistemas naturales como los culturales de un medio natural a través de la práctica artística. En su obra *Al hilo del paisaje* representa un gran ovillo de paja, acumulado mediante un largo cordón extraído de la naturaleza y tejido por los habitantes de la zona campera de Santa Lucía de Ocón de La Rioja.



Figura 2.15. Lucía Loren (2009) *Al hilo del paisaje* <http://lucialoren.com/index.php/artworks/art-interventions/al-hilo-del-paisaje>

Esta obra muestra un poderoso simbolismo del poder del trabajo colectivo y lo transmite al pueblo participante a través del arte. Le interesa el trabajo en contacto con la realidad cotidiana, las personas que viven en ella, los privilegios y dificultades que viven, todo unido al entorno natural en el que habitan. Este conjunto de circunstancias le ofrece un inexplorado campo de autonomía creativa en el que se fusionan los parajes naturales, y la voluntad de cada uno de sus habitantes por trabajar colectivamente en beneficio del pueblo y del arte. En estas ocasiones Loren busca la colaboración con la educación como objetivo.

El vínculo entre el individuo y su entorno es una faceta de la condición humana que permite la coexistencia de ambos. Nuestras ambiciones nos llevan a querer desear algo más que sobrevivir, aspiramos a imponer nuestra huella donde habitamos y transformar el paisaje que ocupamos. Somos los causantes de acciones que homenajean y amenazan simultáneamente a la naturaleza, el planeta se encuentra sometido y deformado por la cultura humana. A lo largo de la historia, poco a poco se ha visto envuelto dentro del proceso dominación urbana, siendo la crisis medio ambiental su consecuencia directa. El ecologismo es el resultado de un conjunto de pensamientos contemporáneos, ideologías como el liberalismo, nacionalismo o marxismo, seguidos de los movimientos sociales como feminismo o pacifismo se enlazan en un cosmopolitismo de la tradición occidental. Mediante teorías científicas, se nos muestran que este aspecto relacional se produce tanto en el arte como en nuestro entorno natural. Aplicar metodologías plásticas relacionales para acercar el arte al ámbito natural, es un método que podía servir para ofrecer al público artístico un medio experimental mediante el que entender la situación de peligro en la que se haya el planeta.

Nuestro conocimiento acerca de la entropía medioambiental se sostiene mediante una serie de hipótesis, como la de Gaia de James Lovelock y Lynn Margulis (1989), que denomina las propiedades de autorregulación del planeta como un beneficio general coherente con el entorno. El en ella se habla del enfrentamiento de la raza humana con la naturaleza provoca su desequilibrio y deriva en irregularidades inesperadas en las leyes generales. Otra conjetura evolutiva es la de Leonardo Boff (2009), quien sugiere que el planeta ha madurado hasta alcanzar la Noosfera, la expresión consciente de la tierra en unión con la humanidad. Trata cómo la conexión de la Noosfera nos sincroniza con ella y focaliza nuestra atención en los mensajes que nos manda mediante los sucesos naturales Otra presunción es la del concepto de criptosistema del ecólogo González (1981) Bernáldez, que explica que la fracción del paisaje que no advertimos es precisamente la que aporta coherencia y funcionalidad al fenosistema, término que define al paisaje fácilmente perceptible. Supone un reto científico encontrar el adecuado para abordar la naturaleza desde una visión de orden y desorden. Desarrollar un método de razonamiento en el que el azar se fundamente en la coexistencia y complementariedad terrestre. Esta investigación artística enfoca su aspecto educativo a favor de la divergencia dentro del ecoarte. Pretende encontrar un mediador en el arte ambiental, como modalidad que actúe como intermediaria entre el arte y la naturaleza. Con el estudio que hemos desarrollado sobre el arte educativo, acerca de los beneficios que ofrece tratar de acercar a sus espectadores los valores de la sostenibilidad mediante acciones artísticas respetuosas con el medioambiente.

Siguiendo los pasos de Goethe, nos inclinamos por la relación comunicativa del hombre con la naturaleza en lugar de una unión basada en la explotación. Durante las últimas décadas del siglo XX, la concienciación sobre la importancia del entorno natural fue en aumento hasta alcanzar la actualidad, mejorando lentamente el estado del planeta y promoviendo la participación ecologista en la causa. Sin embargo, la primera reacción del ecoarte fue embellecer el territorio dañado, como si en

realidad el espacio no hubiese sufrido. Estas intervenciones estéticas a la mirada, más que aceptar la destrucción trataban de maquillarla. Ante esta reacción artística incita a preguntarse si existen alternativas desde el arte y la cultura para tratar con coherencia las alteraciones del territorio y tratar de prevenirlas. Inspirándonos en el formalismo de otras alternativas a la sublimación ilusoria de un paraje devastado, como las experiencias artísticas *Minas de Ojos Negros* desarrolladas en Teruel durante el año 2000. Dentro de este proyecto, la convocatoria *Arte, industria y territorio* presentó un programa cultural cuyo objetivo fue revitalizar con el arte contemporáneo los parajes naturales alterados por la actividad industrial. El Buen Salvaje de Rousseau (1820), vive ajeno a la desnaturalización del hombre. Quizás no conocer el concepto de maldad le condiciona prescindir de ética. Tal vez la moral sea una invención humana con la que apoyar nuestros actos,

¿Nos descubrimos aquí como el nuevo Salvaje Occidental? Y en caso de que sea así, ¿la transformación a la que sometemos a nuestro entorno son hibridaciones desnaturalizadas, o por el contrario forman parte de nuestra naturaleza? El desarrollo científico es sinónimo de progreso, nos hace salvajemente tecnológicos e igualmente bondadosos con la industria. Esto se debe en parte a que el artificio del ocio o el consumo son pilares de la sociedad actual, que crean caprichos al nivel de necesidades básicas, provocando que las prácticas culturales se encuentren unidas a actividades alejadas de la conservación de los bienes naturales. La coyuntura político-económica prefiere mantener su ritmo de crecimiento, en lugar de reflexionar sobre la memoria que deja la huella humana. La propuesta *Tangram. Juego vital* reflexiona acerca de la constante transformación que provocamos en los ecosistemas y de la tendencia del hombre de cohabitar en contra del azar natural. Propone un medio para la acción artística como medio de concienciación social con el que restablecer el vínculo entre el individuo y su entorno. Habla de la relevancia de equilibrar el impacto de nuestros actos con el desarrollo del medio ambiente. Dialoga con el ecoarte y con el bioarte a través este conjunto, con el que configura por una serie de maceteros geométricos basados en el aspecto formal del puzzle, contruidos con madera y flores colores por piezas. Al espectador se le anima a participar construyendo con las fichas diferentes siluetas pertenecientes a varios ecosistemas, como símbolo regenerador de vida. Combina bajo un mismo elemento natural las figuras de una montaña, un águila, una niña y un barco, motivos del reino vegetal, reino animal, a la humanidad y a las fabricaciones del hombre. La conexión entre la divergencia de estas razas habla del vínculo de origen que comparten las cuatro especies. A través de la simbología de las flores como elemento orgánico y de las formas geométricas como base figurativa de nuestra realidad, se refuerza la idea de conexión vital entre los diferentes elementos que componen las fichas. La mutabilidad de las piezas vivas ofrece una visión más directa del dinamismo del funcionamiento del ecosistema. Ésta se hace visible a través de la interacción lúdica e imaginativa que ofrece la construcción del puzzle. A través de los ciclos vitales y autosuficientes de las flores, se refuerza la idea de conexión vital entre los diferentes elementos que componen las fichas. El constante cambio al que se somete la pieza por ser una obra viva, argumenta a la entropía natural del concepto de propuesta. Tener la oportunidad de transformar la naturaleza sin dañarla, consigue con la participación del público con los elementos naturales, muestre un ejemplo del respeto y de la colaboración que pueden ejercer las personas en su entorno sin perjudicarlo. Tras esta ejemplificación de las formas que se pueden llegar a obtener con el juego, se le da total libertad al público para crear sus propias obras a través de la intervención en una instalación. La interacción imaginativa que ofrece este medio de construcción geométrica, busca despertar la creatividad del participante y lograr su acercamiento al arte contemporáneo mediante su propia experiencia. Escoge el juego como medio comunicativo con la intención de fomentar respeto por los diferentes tipos de vida a través de la educación lúdica. Invita a los participantes a que sean ellos mismos quienes generen la obra al interactuar con las

piezas que sí sitúen en la exposición para tal acción. De este modo, se sienten bien consigo mismos porque se sienten capaces de llegar a realizar expresiones plásticas. Dicha actitud favorece a que finalmente logren romper con el elitismo cultura y sientan el arte como una característica de ellos mismos que no les resulte ajena. Ésta se muestra en la dinámica que utiliza *Tangram . Juego vital*. Esta obra se sitúa en el suelo y se ofrece a los espectadores que interactúen con ella como si del puzzle tailandés se tratase. Con este proceso creativo lúdico se trata de convivir con el arte más allá del espacio expositivo, replantear su existencia como una forma de vida. Cada pieza compondrá dicho juego como metáfora para recordar al espectador su pertenencia al ciclo de la naturaleza.

Las fotografías se realizaron al dividir la acción en dos niveles de contemplación y de participación para favorecer a la comprensión de la pieza e incitar a su intervención. La colocación de la obra en el espacio se sitúa horizontalmente en el suelo del segundo nivel, mientras que su intervención se fotografía desde un plano situado al tercer nivel de la plaza más elevado que al que se encuentra la pieza. En este caso, el lugar podría ser un balcón y el suelo la zona donde se colabore colectivamente. Este método de instalación ofrece la oportunidad de que el público participe en la construcción de una nueva silueta o trate de conseguir elaborar las mismas representaciones fotográficas que se mostrarán en unas fichas de instrucciones que se les ofrecerán previamente. La documentación fotográfica adquirida durante la acción, visualiza el papel protagonista que tienen los partícipes. Hacen uso de sus gustos y pensamiento estético para definir la forma con la que el puzzle es finalmente fotografiado, asumen el rol creador del proyecto. Igualmente remarca la fuerza que tiene el arte efímero si este simboliza una acción colectiva, nómada, viva.

2.3. Educación artística activa.

2.3.1. Pedagogía

El arte es una herramienta capaz de conseguir el crecimiento cultural, de establecer comunicaciones que conecten y beneficien a las personas. En pocas ocasiones los educadores artísticos se preocupan de que la pedagogía crítica pueda aportar al alumnado. Funcionan siguiendo un protocolo de metodología de enseñanza del arte que se acomoda al molde institucional, quizás deberíamos cuestionarnos si realmente el concepto que se enseña del arte es el adecuado. El papel que desempeñan los curadores ayuda a la comprensión global de las exposiciones, cumplen su tarea de enlazar diversas obras para que en conjunto hablen de un testimonio. No pretende hacer historia del arte, sino contar un discurso con el que los espectadores de la exposición logren comprender el concepto en su totalidad. Algunos ejemplos de buenos trabajos de curadores que lograron esta unión del mensaje, son Harald Szeemann, Jan Hoet, Mary Jane Jacob, Fred Wilson que destacó con su trabajo *Mining the Museum* o Joseph Kosuth (1991) que demostró una vez más su valía artística al organizar una maravillosa exposición sobre la censura mediante obras pertenecientes al *Brooklyn Museum*. No obstante, a pesar del gran acercamiento que supone para el espectador esta preparación entorno a un diálogo común, a veces incluso aun así el público no llega a profundizar en ellas.

Damos un paso atrás en el tiempo y volvemos a agarrarnos al atractivo visual dejando de lado la importancia del concepto. Un reflejo de este problema se ve en una encuesta que realizó el museo del MOMA durante los años 80. Preguntaron a sus visitantes qué esperaban del museo, de los cuales el 80% respondió que respuestas, explicaciones alejadas del elitismo y que pudiesen comprender. Básicamente demandaban la autonomía del arte y no el trabajo del artista que tan sólo piensa en su visión personal. Décadas después continúan solicitándolo, lo que nos hace plantearnos que quizás el artista deba actuar en consecuencia. Que las muestras no las hagan sólo admisibles para el público que suela visitar exposiciones, sino que también lo sean para quienes pretenden comprender aquello que observan aunque no conozcan su discurso. Esto supondría un esfuerzo extra para el creativo, no obstante si su mentalidad funciona de manera ética y generosa, además de suponer una apertura del arte contemporáneo hacia la población, también consigue comunicarse con el resto de personas. Así sería más probable que llegasen a apreciar el valor del arte y comprender que es un medio de transmisión que merece la pena cuidar. Ya no sólo se trata de predicar con el ejemplo e invitar al visitante a profundizar en las obras, sino a animarle incluso a que adquiera dicha dinámica creativa. Hacerle ver que también es capaz de generar del mismo modo su propia vía de comunicación plástica. Este es el principal objetivo de las obras que presentamos, alcanzar a un público más amplio, para que no se limite a los círculos artísticos. A los artistas nos interesa que nuestras obras sean conocidas, pero no deberíamos conformarnos porque sólo llamase la atención de unos pocos.

Está en nuestras manos poner en juego las herramientas necesarias para que también sean experimentadas por un público menos accesible. Los factores populares no tienen por qué ser únicamente los que se encuentren en los medios de comunicación, también pueden ser ámbitos pertenecientes a nuestro aspecto más humano. El dominio del arte supone tener capacidad para controlar las destrezas plástico-visuales-verbales que capacitan al humano para expresar sus pensamientos, emociones y sentimientos. La investigación de la educación artística fue influenciada por diferentes direcciones durante el siglo XX, entre ellas la ciencia, la psicología o determinadas ramas humanísticas. El cambio que supondría remplazar la educación tradicional por una escuela más activa, supondría que el alumno pasaría de estudiar sus clases magistrales memorizándolas, para adquirir un papel más participativo en las

asignaturas que curse. La docencia dogmática no sólo provoca que los estudiantes tengan una mentalidad dormida, sino que además les impide desarrollarse en el entorno posmoderno y adaptarse a la hiperrealidad que lo define. El incremento del lenguaje visual del neocapitalismo impide que seamos siempre capaces de distinguir la realidad de la ficción. Igual que se considera necesaria la alfabetización de la sociedad, deberíamos replantearnos que la educación visual es esencial para comprender el espacio que habitamos. Dentro de este tipo de enseñanza se encuentra la educación artística como la vía principal para conseguirlo, pues ¿qué mejor método que alcanzar este objetivo que a través de la imagen? ¿Y acaso hay un medio más indicado para hacerlo que el propio arte?

“La cultura depredadora colapsa todas las diferencias entre lo real y lo imaginario. [...] En el debate educativo de nuestros días no se habla de la desesperada necesidad que tienen nuestras escuelas de tener una ciudadanía alfatebizada en el lenguaje de los mass-media capaz de interrumpir, contestar y transformar el aparato de estos, de manera que pierdan su poder de infantilizar a la población y dejen de crear sujetos sociales pasivos, temerosos, paranoicos y apocalípticos. [...] Los educadores se han de percatar de que es totalmente imposible alcanzar un nuevo orden mundial sin crear antes en casa un nuevo orden moral (es decir, en las aulas y en los hogares de la nación) (McLaren, 1997: 27)

En esta cita hablamos de que para combatir esta situación debemos aprender a analizar los mundos visuales de nuestro entorno y enseñar a reconocerlos. Motivar la observación y lograr encontrar por fin la metodología docente adecuada para enfrentarnos al sistema social del siglo XXI. Su escritor es uno de los educadores más cercanos a la temática del lenguaje visual. Perter McLaren, reconocido como uno de los iniciadores de la pedagogía crítica a nivel mundial. En su libro *Pedagogía crítica y cultura depredadora* define la educación como el proceso mediante el cual profesores y estudiantes negocian y producen significados, con esto trata de explicar de que la labor que llevan a cabo los profesores es la de producir pensamiento que determine el posicionamiento vital del aprendiz. Un método con el que ayudarle a ser objetivo y saber razonar la realidad y la falsedad en la que se envuelve su vida.

“La pedagogía crítica intenta analizar y desestabilizar las configuraciones sociales existentes, desfamiliarizar y hacer remarcable lo que a menudo es considerado como lo ordinario, lo mundano, lo rutinario y lo banal. En otras palabras, la pedagogía crítica hace ambigua la complacencia de enseñar bajo el signo de la modernidad, es decir, bajo un signo en el que el conocimiento es considerado como ahistórico, neutral y separado del valor y del poder.” (McLaren, 1997: 269)

Un año más tarde de la publicación de este libro, Richard Cary escribió *Crítica art pedagogy: foundations for postmodern art education*, en el que conectó los principios de la pedagogía crítica con la educación artística. Este escrito nos muestra posibles reacciones frente a la cultura visual, con las que se puede estructurar una resistencia cognitiva sólida a través de la plástica. Defiende la hermenéutica del cuestionamiento como arma política, siendo la enseñanza creativa un medio con el que analizar y crear imágenes, socialmente potentes que defiendan esta respuesta contra la imposición ideológica. Los conceptos generales de la *Educación Artística Crítica* que plantea son la revisión de la memoria nociva visual, para generar un conocimiento emancipado y el desarrollo de la crítica personal. Siempre en beneficio de la justicia social, podemos resumir sus intenciones con esta cita suya:

“The heart of critical theory is its concern for social justice through the empowerment and emancipation of the oppressed” (Cary, 1998: 9)

Si la educación fundamenta la competición en lugar de inculcar valores humanos como la solidaridad, comunidad, igualdad, libertad, cooperación, paz, felicidad, la realidad es que la estructura del sistema promulga el individualismo, la discriminación, el condicionamiento, la violencia emocional, el materialismo, ideas incongruentes con las bases de la subsistencia humana. Los humanos son seres sociales cuyas necesidades se satisfacen al tratar con otras personas, por lo tanto dentro de su aprendizaje el comportamiento humanista y social es esencial. Las relaciones interpersonales nos capacitan para desenvolvernó en nuestro entorno y darnos a conocer a otros individuos. Generalmente el profesor evalúa a sus alumnos según los conocimientos que ha retenido, sin interesarse realmente por cómo es su alumno o cuál es su situación emocional o si puede ayudarlo dándole ánimos para lograr mejorar su situación académica. El verdadero problema reside en que la mayoría de los maestros no pueden remediarlo porque a ellos tampoco se les dio una educación basada en las emociones. La escuela debería ser un espacio de crecimiento personal y no un espacio donde se le adiestra para un futuro oficio, comprender que la enseñanza es la que conduce al estudiante hacia su futuro es primordial para lograr mejorar las circunstancias en la que nos encontramos. La experiencia se convierte en el medio de su práctica, enfatiza las vivencias físicas, sociales y comunales. Trata de unir el arte con la existencia humana como si fuese una parte más de la misma, de la que las personas no se pueden ni deben desprender.

Este modelo educativo del que hablan McLaren (1997) y Richard Cary (1998) se puede comprar con el que propuso John Dewey, ya que ambos consideran el arte como una vía de conexión entre los individuos dentro de la hiperrealidad en la que viven. Apoyó las ciencias humanísticas como la psicología, sociología o antropología, recordando a los demás maestros la importancia de que no cediesen sus dinámicas educativas únicamente a las pautas marcadas por el ámbito científico. Demandó que las mediciones de inteligencia buscaban dividir la sociedad en jerarquías y defendió que todas las personas merecían tener una misma educación. Su pedagogía era democrática, buscaba la justicia y la igualdad de razas, y destacaba lo esencial que suponía la educación de los niños en esta labor de respeto humano. En su obra más famosa, *Mi credo pedagógico*, desarrolla uno de sus textos fundamentales en el que expone que el punto de partida para que se forme la personalidad de un niño, comienza en el espacio que le rodea y de sus circunstancias. Este libro tuvo una gran influencia en su época, pues ya resaltaba en éste las características de la psicología experimental en la pedagogía, formada por la filosofía, la política y la educación. Situaba a la experiencia como intercambio del individuo con el medio ambiente a nivel físico y social, y esta conexión la valoraba como el método posible para adquirir el conocimiento. Para Dewey el hecho de vivir situaciones diferentes crea momentos de reflexión que influyen en el crecimiento de la persona, en la definición de personalidad, de su moral y su pensamiento ético. Esta dinámica trataba de anteponerla a la educación tradicional mediante actividades diferentes, más enfocadas al laboratorio y al desarrollo procesual que a la memorización abstracta. Para él la práctica era la esencia del aprendizaje y toda enseñanza debía ligarse a ella para poder funcionar adecuadamente. En esta cita vemos su visión acerca de la educación como un sinónimo de vida:

“Creo que la educación es un proceso de la vida, y no una preparación para ella. Creo que la escuela debe representar la vida actual –una vida tan real y vital para el niño como la que vive en su casa, en su barrio o en el parque de juegos. Creo que la educación que no se produce a través de las formas de la vida, o a través de formas que no merecen vivirse en sí mismas, es siempre un pobre sustituto de la auténtica realidad y tiende a paralizar y a ahogar.” (John Dewey, 1897: 115)

En sintonía a esta línea de pensamiento, Freire fue uno de los más destacados pedagogos del siglo XX por defender la educación de los oprimidos y transmitir

mediante sus enseñanzas la esperanza. Logró establecer una relación más cercana entre profesores y alumnos e influyó en la política latinoamericana al defender sus ideas liberadoras y de renovación pedagógica tanto en América Latina como en Europa o África. Se trata de un gran referente pues se ocupó de alfabetizar aquellas personas no letradas, no concebía el acto educativo un medio de transmisión de conocimientos, sino un modo de construirlos. Para él la capacidad creativa era un medio para transformar al hombre, su capacidad inventiva, de asombro o de reflejar sus pensamientos, eran utilizados para resaltar la naturaleza del acto de conocimiento y demostrar que residía en las personas. Un ejemplo de sus prácticas era el uso que hacía de palabras e imágenes para que a partir de ellas. Sus alumnos generaban un debate colectivo que derivase en diferentes figuras, como demostración de la amplitud expresiva que éstas prácticas aportaban. También cabe destacar como educadora referente del siglo XX a María Montessori, quien dedicó su vida a ayudar en la enseñanza de niños en riesgo de exclusión social. Los consideraba la esperanza de la humanidad y trataba de darles la oportunidad de crecer en libertad. Admiraba la gran capacidad de aprender que tenían, trataba de reforzarla con sus enseñanzas para que una vez adquiriesen la edad adulta, fuesen capaces de afrontar sus problemas tanto en la guerra como en la paz. Según ella, el verdadero educador debía ponerse al servicio de sus pupilos, nutrirles de conocimiento y de valores humanos para lograr un bondadoso cambio social. En relación a su aprendizaje en la creatividad, podemos destacar que Montessori desarrollaba los sentidos de sus alumnos para ampliar sus capacidades perceptivas. Un ejemplo es que algunos de sus materiales didácticos eran puramente sensoriales, para desarrollar el gusto realizaba actividades culinarias, para el olfato buscaba diversos perfumes, el tacto lo practicaba mediante la combinación de texturas a diferentes temperaturas, el oído mediante el sonido y la vista con la percepción diferencial de los volúmenes, colores y formas. No cabe duda de que estos personajes fueron decisivos para la transformación educativa, sin embargo, ¿no resulta sorprendente lo poco que ha cambiado el sistema de enseñanza en el transcurso de los siglos? ¿Realmente creemos que hemos avanzado? ¿O acaso seguimos estancados en el pasado y seguimos ofreciendo los mismos recursos que solicitaba el siglo XIX, incluso el XVIII?

A principios del XIX, con el despotismo ilustrado establecido en Prusia, se dio el concepto de educación pública, gratuita y obligatoria. Se dividía la educación en diferentes clases buscaban obtener así un pueblo dócil y preparado, dispuesto para luchar por la guerra que les quería imponer su imperio. Con el paso del tiempo este modelo se expandió a nivel internacional, importando muchos países la escuela moderna bajo el lema de la igualdad. Olvidaban que precisamente el origen de ésta buscaba perpetuar el modelo elitista. La escuela nace en una economía industrial que pretendía obtener los mayores resultados y productividad con el menor esfuerzo e inversión posible. La educación era la respuesta ideal a la necesidad de trabajadores formados, esta propuesta pedagógica la financiaron los empresarios industriales del siglo XIX como Carnegie, Morgan, Rockefeller, Ford, dueños de fundaciones que necesitaban obreros inteligentes. Actualmente la educación continúa siendo lo mismo, una herramienta para crear personas útiles para el sistema. Este modelo de educación es similar al empleado en la producción industrial en cadena de montaje. A veces nos olvidamos de disfrutar o sentir placer, de vivir el regalo de la vida o detenernos a admirar los detalles que tenemos siempre alrededor. Siendo realistas podríamos compararla con la educación bulímica, como la denomina Beaugrande, que obliga a sus estudiantes a vomitar la información sin más resultado posterior que una enorme laguna de conocimiento. Somos conscientes del error que supone continuar por esta línea y las ventajas intelectuales que supondría cultivar la mente de la persona en lugar de venderla. El diálogo establecido entre el profesor y el estudiante es interrumpido por las dinámicas de prohibición social, que inconscientemente perturba el conocimiento progresivamente. La personalidad, la historia, el bagaje cultural y la creatividad del receptor es aquello que convierte el mensaje del emisor en un nuevo elemento que

construye. En este punto podrían darse dos vertientes, cambiar el sistema docente sería una opción. De este modo se podría fomentar la autocritica de los estudiantes y sensibilizarles sobre los beneficios del arte a nivel expresivo y emocional. El ámbito artístico se podría encargar de la transmisión de estos pensamientos y de formar emocionalmente al público.

Este tipo de arte perceptivo y experimental del que hablamos también puede ser utilizado como herramienta educativa, al igual que los avances tecnológicos para la documentación de los procesos de realización o la reproducción de sus resultados. Ya en 1936 Walter Benjamin, aclamaba las posibilidades de los nuevos métodos de producción como la fotografía o el cine. Paralelamente puntualizó que también traería como consecuencia un arte de masas, en el que la exclusividad se perdería y evolucionaría a un arte multitudinario. Esta afirmación merece la pena ser cuestionada, pues a pesar de que la originalidad prácticamente se ha perdido debido a la sobre exposición de imágenes, parece ser que el arte continúa siendo valorado según los parámetros de lo selecto. Es complicado comprender en qué círculo se abarca este elitismo plástico, cuando prácticamente se ha suprimido la frontera entre el arte superior y el arte popular. Si pensamos, por ejemplo, en el minimalismo y en la aceptación de las obras de artistas como las de Donald Judd (quien elaboraba las formas visuales de sus piezas simplificándolas para posteriormente repetirlas de manera industrial), o como Robert Morris (quien resaltaba el interés en el procedimiento mediante las características de la materia empleada), observamos una metodología de creación totalmente industrial. Si al contemplar estas piezas hemos tenido la suerte de adquirir conocimientos previos sobre ellas, comprendemos que fueron creadas buscando el máximo orden con los mínimos medios, interesándose más por la visión total de su composición en lugar de remarcar el detalle, repartiendo el color homogéneamente para no desviarla la atención de la obra, y cuidando el tamaño de la obra para que tenga relación con el cuerpo del espectador y sea partícipe de su presencia. Sin embargo, lo más común sería que el espectador no fuese consciente de estos datos y al observar la obra viese una pieza meramente estética, muy similar a otras del mismo estilo. No obstante, esta incompreensión de nuestra propia cultura no sólo se limita a este ámbito.

Estas continuas problemática son intrínsecas a la actividad humana, y sus consecuentes acciones en el medio natural. Si la educación para el ciudadano ya deja que desear, aquella que le capacita para respetar el medio ambiente es realmente escasa. En palabras de Felix Guattari, nos enfrentamos a una crisis cultural y la ecosofía, término que utiliza este autor para unir los conceptos de ecología y filosofía empleado en la concienciación social, parece uno de los únicos medios para combatirla y sensibilizar al espectador de la interdependencia de todos los seres. Nuestro panorama ecológico actual puede resumirse en bucle cíclico, de generar cumbres y politizar nuestra relación con la naturaleza sin obtener muchos cambios, pues dependemos de la contaminación y esto nos impide conseguir el deseado equilibrio. Como dice Michael Jacobs (1996) en *La economía verde*, aunque la biosfera terrestre nos proporciona tres tipos de servicios, acabamos con las energías no renovables en lugar de mejorar las renovables y consumir las inagotables. La manipulación de los transgénicos y el desarrollo del genoma humano rompe las fronteras genéticas y crea el dominio del humanismo tecnológico. La desvinculación del artificio parece ser considerada por el avance científico como una ecolatría, que nos devuelve al viejo naturalismo teológico. Sin embargo, muchos de los *artivistas* ecológicos reivindican una metodología de creación artística que no necesita nada más que los elementos que le ofrece la naturaleza y las capacidades físicas del propio creador. Con la implicación del artista dentro de la obra mediante la performance *A line made by a walking* (1967), Richard Long nos demostró que con el simple hecho de caminar sobre la tierra ya tenía un valor artístico, mostrando aún durante esa década que el Land art no tenía por qué ser siempre agresivo con su entorno.



Figura 2.16. Richard Long (1967) *A line made by a walking*
<http://www.richardlong.org/Sculptures/2011sculptures/linewalking.html>



Figura 2.17. Andy Goldsworthy (1987) *Rowan Leaves and Hole* <http://www.artnet.com/artists/andy-goldsworthy/rowan-leaves-laid-around-a-hole-yorkshire-eHcaMqPgsQFLwgG1yrzhSQ2>

Acciones posteriores como la de Ana Mendieta en su serie *Silüeta* (1979), otorgó a las obras de una simbología que, a través del cuerpo del propio artista, estableció nuevas formas rituales contemporáneas en armonía con el entorno orgánico. Igualmente, dentro de la investigación estética del medio ambiente como ecosistema, se buscaron alternativas plásticas para la creación de las piezas manuales. Andy Goldsworthy al crear efímeras formas tridimensionales pegando entre sí hielos, se contenta tras la desaparición de la obra con conservar la documentación de la misma, son creadores que tratan de hacer énfasis en el respeto que la obra debe tener con el medio en la que se construye. Esta práctica recuerda a la de Nils-Udo, sus pequeñas intervenciones en el medio natural retenidas en fotografías y, en ocasiones, posteriormente trasladadas a la pintura, suponen una poesía visual abstracta reflejo de la repetición de las formas naturales dentro de todo ecosistema.

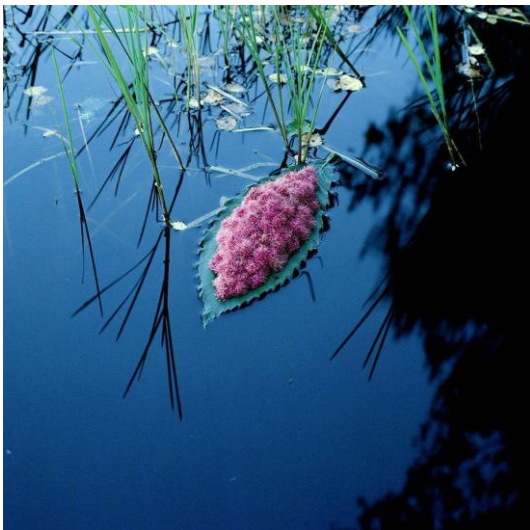


Figura 2.18. Nils-Udo (1986) *Chestnut leaf, vetch flowers, pond*
http://s15.postimg.org/uu3oy2lor/373813_nature_art_8.jpg



Figura 2.19. Ana Mendieta (1973) *Silüeta Works*
<https://transpersonalspirit.files.wordpress.com/2013/03/ana-mendieta-earth-work-2.jpg>

El lenguaje que utiliza para mediante la estética orgánica de sus imágenes, busca la esencia natural sin la necesidad de destruir el material con el que obtiene sus piezas. Este tipo de acciones elevan nuestro concepto de belleza, a la par que educan al espectador con esta metodología diferente de producción artística, más sostenible e igual de válida que la tradicional. La manipulación física de los materiales siendo consecuentes con sus procesos y ciclos naturales, genera una conexión entre artista y entorno en la que ambos interceden en el bienestar mutuo, un respeto ecológico.

Dentro de esta tipología de arte moralizante, queremos resaltar la carga pedagógica de la obra de Kaprow, artista esencial en esta investigación. Para él la vida es arte y el arte es juego, las experiencias ordinarias son significativas y una valiosa fuente creativa. Kaprow pensó en sus obras como formas de enseñanza, su faceta educadora ayudó en gran medida a producir un cambio en los planteamientos educativos de la práctica artística. Podría proponerse a través del arte una vía de autoexpresión y conocimiento mutuo, un proyecto diseñado y destinado a mostrar una visión particular de los hechos, situaciones y acciones de las personas en su entorno y vidas. Subraya que, tanto en el entorno como en el ambiente social, las influencias con las que sufrimos o somos beneficiados, el ideal, las vías y posibilidades de socialización y comunicación. Todo esto a través de la instalación y la narrativa, necesarias para expresar la conexión que tiene el receptor con la obra, siendo tanto integrante como atributo de la misma.

Tratando de unificar las ideas del happening junto con la inclinación pedagógica de Kaprow, la obra *Espera sentada* la realizan los alumnos de talleres adultos a nivel profesional y amateur, juvenil e infantil. Dentro de su producción, nuestra colaboración fue la impresión de una misma imagen para repartirlas dentro de las clases, donde realmente se llevó a cabo la obra fue en cada una de las mentes de los participantes. De este modo se logró hacer una pieza colectiva y acercar a estos alumnos al ámbito artístico alejados del clasicismo. Estas imágenes son utilizadas como herramientas de introspección psicológica, ya que dependiendo de qué les transmita la imagen e inspira a hacer la cambiarán de uno modo o de otro. De esta forma utilizaban la imaginación y aportan su marca personal a la pieza para hacerla única. Estas transformaciones pictóricas y gráficas son posteriormente unificadas en un único formato GIF., que en conjunto forma una obra colectiva que muestra a gran velocidad cómo cambia la imagen según los cambios de apariencia que haya tenido. Este proyecto de serigrafía propone un arte relacional que no funcione en su plenitud sin la colaboración del participante, se basa en la dinámica del arte procesual en el que cada acierto y cada error en la elaboración sean los que hagan la obra. Las situaciones que ocurran durante la producción, son planteadas desde un punto de vista esencial para comprender cómo se desarrolla la obra. Pretende acercar el arte contemporáneo a las personas que no tienen noción del mismo, proponiéndoles ser partícipes de su dinámica creadora, dando más importancia a la experiencia que adquieran que a su fin. De este modo se logran varios avances al nivel del concepto que tiene el espectador, entre ellos que la obra deja de ser intocable para ser propiedad también de quienes la intervienen.

Idealizado, sino que ellos también pueden participar en el proceso de creación y realizarse sus propias obras. El error dentro del proceso de la impresión serigráfica se toma como elemento compositivo de las estampaciones, de este modo se obtiene una obra independiente a la voluntad del artista, determinada por la técnica y el proceso de creación. Se les propone complementar las impresiones de serigrafía con sus propios planteamientos plásticos, rompiendo así el tradicional pedestal que impide al público participar en la pieza expuesta. Al promover la obra colectiva como método para lograr el enriquecimiento mutuo, se logra la intervención de un gran número de copias de la serigrafía *Espera sentada*. De hecho, esta actitud activa en el ámbito artístico, supone el desarrollo de la expresión personal y por lo tanto del autoconocimiento, o de relación con las demás personas. Para finalizar este apartado, resumimos esta transformación a través de las palabras de Joseph Kosuth:

“En mi opinión, la enseñanza del arte es una parte importante de la producción de arte. En muchos sentidos el tableau donde la sociedad, en términos prácticos, hace visible los límites de su concepción del arte en su intento de representar su auto-concepción. Cuando nuestra visión del arte es limitada, también lo es nuestra visión de la sociedad. Si las preguntas no se hacen en las escuelas del arte, lejos del conservador candelero del mercado del arte, ¿dónde, pues? (...) El profesor de arte, como profesor no es el representante de la instrucción, sino un artista entre otros compartiendo una conversación. Lo que se dice tiene su propio peso. Si un profesor es bueno aprende tanto como los estudiantes. Las “respuestas”, si las hay, surgen de todos los participantes en la conversación dentro del contexto de sus propias vidas, y sus efectos prácticos ocurren sólo dentro de ese gran proceso conversacional que es el discurso compartido de una comunidad.” (Kosuth, 1991: 256)

2.3.2. Psicología

Pretendiendo demostrar nuestro talento o lo capacitados que estamos para afrontar la realidad contemporánea, inevitablemente caemos en el juego. Tratar de agradar en lugar de ser sinceros con nosotros mismos, destruimos nuestra propia originalidad porque nos amoldamos a un patrón que funciona y nos olvidamos de innovar. Esta situación recuerda a la charla que dio Ken Robinson llamada *Las escuelas matan creatividad*. Aunque se trate de una conferencia sobre educación, realmente también podemos aplicar las ideas del ámbito artístico-psicológico del arte. Durante el coloquio, Robinson comenzó lanzando la idea acerca de que el interés por la educación es el factor que va a definir el presente y el futuro del estudiante. Añade que a esto se le suma el deber de cultivar las increíbles capacidades de innovación que tienen los niños. Sin temor a equivocarse, su creatividad crece continuamente y si cometen algún error aprenden de él. La confianza sí mismos les ayuda a fomentar la imaginación y que se les ocurran ideas originales. No obstante en cuanto crecen no les damos espacio para enriquecer sus capacidades y les penamos los fallos, comienza a destruirse su frescura mental. Afirma que todos los niños nacen artistas y les impedimos continuar siéndolo al instruirles en un tipo de educación restringido por prioridades estipuladas: primero las matemáticas, después las humanidades y por último las artes. Otro dato curioso que expone es que la educación comenzamos a fomentarla en la mitad superior del cuerpo, después en vamos perdiendo la curiosidad por aprender porque nos cansamos de que nos digan qué tenemos que hacer. Los niños se construyen a sí mismos tienen las capacidades para comprender inconscientemente y sin esfuerzo aquello que les rodea. Mediante el juego, los niños absorben la cultura, todo lo que nos rodea influye enormemente en nuestro desarrollo. Las acciones, emociones, creencias, espacio, gustos, tiempo, argumentos, estructuras, pensamientos, costumbres, consejos, filosofías, relaciones son los ingredientes que utilizamos para vivir. La pregunta es entonces ¿qué ambiente le estamos ofreciendo a los alumnos para que los adultos se terminen desarrollando de esta manera tan diferente?

Estudios afirman que la mayoría del 98% de los niños a los cinco años podrían ser considerados genios por tener curiosidad, creatividad y pensamiento divergente para resolver sus dificultades y tener la mente abierta, el problema es que 10 años más tarde sólo el 10% de esos niños mantiene estas cualidades, son las consecuencias de la pedagogía tóxica. Está muy ligado a lo cognitivo, en cambio aprender directamente desde la teoría. La finalidad del educador debería ser mostrar misterios provocar situaciones que conlleven el cuestionamiento individual y colectivo del alumno para que se sorprenda frente a algo y trate de buscarle una solución. Esto promueve la escuela activa en la que el niño hace y produce, sale del papel de receptor de la información y se convierte en partícipe. El verdadero trabajo de los maestros debería ser saber abrir esas puertas de la mente para poder absorber todo ese conocimiento dependiendo de las habilidades de cada uno. Si pensamos en el funcionamiento del cerebro su dinámica es totalmente interactiva, no se encuentra dividida en departamentos o hemisferios lógicos o creativos, sino que todas sus secciones se nutren entre sí y dan forma a nuestro conocimiento. Un buen profesor artístico actúa de igual modo, no se aferra a un programa educativo sino que intenta innovar en su docencia. No acude a la clase creyendo que él es el único que enseña, sino que va con la actitud de aprender también de los integrantes de la clase. Un artista, aunque no se dedica a la enseñanza, siempre tiene entre sus objetivos la voluntad de transmitir sus pensamientos mediante su obra y que el espectador sea capaz de interiorizarlo, ¿acaso esta dinámica se diferencia de la educación? Al ir a un museo siempre aprendemos algún dato que no conocíamos, igualmente al acudir a exposiciones en galerías conocemos nuevos artistas o apreciamos elementos plásticos que tal vez se nos había pasado por alto. Sobre todo, el conocimiento que adquirimos al frecuentar estos espacios culturales, es la comprensión de la emoción, de los sentimientos, de la expresión interpersonal con las personas y el

entorno. Este tipo de juicio es igual de importante que el académico, es más vital y humano, sabemos que merece la pena cultivarlo y tenemos las herramientas artísticas para hacerlo.



Figura 2.20. Robert Morris (1971)
Bodyspacemotionthings
<https://es.pinterest.com/pin/336362665894749463/>

Algunas de las claves para experimentar este tipo de creatividad durante la producción artística ya nos las dieron los movimientos artísticos del siglo XX. Dando uso a la imaginación para hacer posible la acción artística, los elementos naturales y artificiales pueden ser tomados como materiales de creación plástica. Un ejemplo son las herramientas del ready made dadaísta que pasan a tener vida propia al cambiar su contexto y forma. En el caso de los obtenidos de la tierra, como los del anteriormente mencionado arte povera, retoma su valía como elementos generadores de vida, simbiosis que marcaría un antes y un después dentro de la creación artística. El artista puede asumir la dimensión plástica de su obra más allá de las nociones estipuladas por el academicismo y aprovechar la espontaneidad artística todas sus dimensiones expresivas. Este carácter cambiante que comentamos que adquiere el arte fue el elemento que permitió conectar el collage, el assemblage y el environment entre sí, términos planteados por Kaprow (1966) en su libro *Assemblages, environments & happenings*. El assemblage es otro método creativo que valora el objeto como pieza escultórica. El happening hace uso de aspectos como el tiempo, el espacio o la presencia del público, para provocar con la acción artística que los materiales adquirieran una naturaleza viva. Se diluyen las fronteras entre las artes y la obra, ya no se limita a la artesanía, toman forma propia y replantean la concepción y noción del objeto y la acción artística como elemento vital. La inestabilidad de este tipo de obra le incita a cambiar continuamente, a abandonar la tradicional perdurabilidad asociada al arte para convertirse en piezas mayoritariamente efímeras. La obra *Bodyspacemotionthings* de Robert Morris es un claro ejemplo de que el arte puede convertirse en un patio de recreo, para el público es totalmente lícito jugar directamente con la obra si es la intención del artista.

Aspectos que ya hemos tratado antes entrarían en juego, los espectadores se sienten atraídos estéticamente por las piezas de esta obra y se atreven a participar y divertirse, recuerdan sus instintos de juego y se evaden beneficiando a su psicología artística y aprendiendo que el arte relacional requiere mucho más que su observación. De este modo lo procesual adquiere un valor fundamental en las herramientas expresivas, pudiendo llegar a ser incluso más representativo que el resultado de la misma pieza.

Por otro lado, el arte de acción de Fluxus, con artistas como Beuys o el grupo Gutai en cabeza, continuó buscando mostrar la complejidad de las actividades perceptivas. Perseguían un arte de comportamiento que explorase el empleo del cuerpo del artista dentro de su propia obra. Los artistas que recogen esta herencia conceptual exploran las posibilidades inabarcables dentro de sí mismos, aplican un método basado en el no-arte desde una marcada actitud activista en ocasiones llevada a cabo en espacios públicos. Es una propuesta artística más social, podríamos decir que incluso política pues busca la ruptura de la censura naciente en el propio sujeto, involucrando no sólo a los espectadores sino también a los viandantes que se crucen con dicha acción. Muchos de los artistas que practicaban estas metodologías de producción abiertas a la participación, tuvieron la oportunidad de formarse en establecimientos educativos como la *Bauhaus* o en *Black Mountain College*, donde dedicaban especial atención en formar a sus alumnos dentro de los ámbitos de la sensibilidad.



Figura 2.21. Ray Johnson, Ruth y otros estudiantes en la clase de Josef Albers en Black Mountain College 1945 <https://es.pinterest.com/pin/245024035947485300/>

El trato del color, de la luz, de las formas, de las actividades y otros procesos creativos, se enseñaban de modo totalmente personal según los intereses de los alumnos y sin obligarles a atarse a una única técnica ni adquirir virtuosismo. Aspectos como las oportunidades que ofrecía cada material o el partido que se le podía sacar a cada uno de ellos, lograba que resultase más importante el desarrollo del conocimiento artístico y la innovación por encima de destacar dentro de los parámetros artísticos generales establecidos a lo largo de la historia del arte. Entre sus objetivos persiguen que la mentalidad de la sociedad se cuestione la carga artística de sus acciones, que se pregunten a sí mismos si ellos también pudiesen desarrollar dicha condición de artista de acción. Ya lo decía Beuys bajo su lema de *todo ser humano es un artista* tratando de no someterse a los convencionalismos sociales que generalizan la idea de arte. Filliou añade que además de que el arte no sólo es cosas de artistas, la creatividad es patrimonio de todos e intrínseca al ser humano, es irónico que los mecanismos sociales sitúen mayoritariamente al arte orientado al consumo, como un ámbito privado cuando realmente es un bien público. Las obras que planteamos en el dossier también buscan este tipo de arte público, con el fin de que espectadores no miren exteriormente las piezas, sino que se involucren en ellas. Es esencial la participación del público para que la finalidad de la obra se cumpla, pretenden reunir armónicamente a las personas con el arte contemporáneo. Buscan que mediante la experiencia propia de los participantes, se establezca un vínculo entre los colaboradores y el arte. De este modo, la interacción logra que el público sea *reencantado* artísticamente, que tenga interés en acercarse a probar sus capacidades creativas y dar rienda suelta a su imaginación.

Precisamente la imaginación asume un papel muy importante en la función cerebral, ya que necesitamos la fantasía para ampliar nuestros sentimientos, sentirnos ilusionados y por lo tanto felices. Si observamos la historia, tanto las grandes historias y descubrimientos surgieron como resultados de cúmulos de experiencias previas, transformadas bajo una nueva apariencia para crear realidades alternativas. Gruber (1974), psicólogo que escribió *Darwin on Man*, desarrolla en su escrito cómo Darwin entre 1837 y 1839 elaboró en su cuaderno sus teorías mediante el estudio y dibujo minucioso de ideas, pensamientos, inquietudes, sueños, argumentos y otros interrogantes, que posteriormente reorganizó hasta razonar la su teoría evolutiva. Como vemos, además de para formar personas el arte sirve también para organizar sus pensamientos. Al tratar nuestra capacidad para elaborar ideas creativas, irremediablemente las vinculamos con nuestro abarque intelectual, pues estamos acostumbrados en concebir la inteligencia como una función unitaria y utilitaria de conocimientos. Esta actividad mental la englobamos bajo una misma definición reductiva, pensamos en la inteligencia como si se tratase de un único elemento y la evaluamos por igual en personas diferentes. No obstante, si el cerebro se compone de varias partes y cada una de ellas reacciona según los estímulos que reciba, podríamos pensar que el razonamiento de un individuo es incomparable al de otra persona. Y si esta separación es real, ¿por qué nos empeñamos en hablar de un sólo tipo de inteligencia? ¿Cómo podríamos separarlas objetivamente?

La solución a esta cuestión la resolvió Howard Gardner en 1983, con su Teoría de las Inteligencias múltiples, se dedicó a estudiar el potencial humano y a estudiar sus comportamientos para dividir sus cualidades según sus capacidades mentales. Descontextualizó la concepción tradicional de la inteligencia y la estudió de forma independiente a los estudios que ya se habían realizado, la miró bajo una visión abstracta que le permitiese reconocer alguna reacción que le ayudase en su investigación. Para ello se centró en el individuo como ser único y su interacción con el entorno y otras personas, la manera en que acumulaban conocimientos decían mucho de sus personalidades. Mostraban diversas formas de resolver problemas según las circunstancias y diferentes modos de desenvolverse de varios ambientes culturales.

Finalmente, Gardner dio con la clave y declaro que cada persona tenía ocho tipos diferentes de inteligencia en mayor y menor medida, y que según sus experiencias y crecimiento de cada individuo, estos intelectos se habían desarrollado y definido su comportamiento y gustos. Dividió estas inteligencias según la actividad mental que desarrollasen: la inteligencia lógico matemática para resolver problemas de lógica especialmente científica, la lingüística para la redacción y creación verbal, la espacial basada en las tres dimensiones que componen el modelo mental del mundo, la musical, la corporal-kinestésica que capacita para controlar el movimiento del propio cuerpo ágilmente, la intrapersonal mediante la que podemos comprendernos a nosotros mismos, junto con la interpersonal que es aquella con la que entendemos a los demás, y la naturalista que es aquella que utilizamos cuando observamos, estudiamos y nos mantenemos en conexión con la naturaleza.

“La teoría de las inteligencias múltiples puede describirse de la manera más exacta como una filosofía de la educación, un actitud hacia el aprendizaje, o aún como un meta-modelo educacional en el espíritu de las ideas de John Dewey sobre la educación progresiva. No es un programa de técnicas y estrategias fijas. De este modo, ofrece a los educadores una oportunidad muy amplia para adaptar de manera creativa sus principios fundamentales a cualquier cantidad de contextos educacionales. [...] Desde mi punto de vista, la esencia de la teoría es respetar las muchas diferencias que hay entre los individuos; las variaciones múltiples de las maneras como aparecen; los distintos modos por los cuales podemos evaluarlos, y el número casi infinito de modos en que estos pueden dejar una marca en el mundo”. (Gardner, 1993: 12)

Aquellas que más se relacionan con el ámbito artístico son las que abarcan los campos de la habilidad manual, la sensibilidad y visualización mental de elementos. Es decir, con la inteligencia visual observamos con más esmero el mundo en el que nos desenvolvemos y lo cotidiano. Con la cinestesicocorporal controlamos la ágil ejecución de nuestras acciones y adquirimos habilidades que nos permiten expresarnos con nuestro cuerpo o nuestros movimientos. Con la intra e interpersonal somos capaces de transmitir nuestras emociones y captar las de los demás para reflejarlas o complementarlas. La musical es quizás la más artística de todas, pues es la natural de los cantantes, compositores, músicos bailarines y también de los artistas plásticos, pues sabemos que las artes se encuentran unidas debido a que todas forman nacen del espíritu humano. Al relacionarse entre sí todos los tipos de inteligencias, no podemos limitar el arte únicamente a estos tipos, de hecho el arte abstracto incluso se ha llegado a relacionar con la lógica más que con la visual. La naturaleza también juega un papel importante por ser un elemento que siempre ha emocionado al hombre y le ha llevado a imitar aquello que ve, es una fuente de inspiración elemental a la par que el medio en el que se genera la vida.

Otro autor que dividió la actividad de la mente fue Daniel Goleman (2014), en su caso afirma que tenemos dos mentes, una que piensa y otra que siente. Llama Inteligencia emocional al conjunto de capacidades que nos permiten resolver los conflictos provocados por nuestros sentimientos. Educar esta faceta nuestra es básica para lograr mantener un estado de bienestar en el que nos sintamos a gusto con nosotros mismos, y por supuesto, para poder comprendernos y expresarnos artísticamente. Para poder comprender con más facilidad este aspecto intelectual, vamos a hacer un resumen de la conferencia *Emotional Intelligence* que dio Daniel Goleman en el programa *TED (Technology, Entertainment, Design): Ideas worth spreading*. Cultivando la Inteligencia emocional, logramos mejorar personalmente amoldando nuestra forma de ser a parámetros básicos, que nos mantienen en un estado de tranquilidad y facilitan nuestra estabilidad mental. Para empezar a explorar cómo conectar nuestra inteligencia a nuestras emociones, debemos tomar autoconciencia de quiénes somos y saber y

decirnos a nosotros mismos lo que sentimos de momento. Esta habilidad se consigue al controlar nuestras emociones, es decir manteniéndonos serenos al tener problemas. La cualidad para motivarnos también es esencial ya que son nuestras emociones las que nos ayudan a alcanzar nuestros objetivos, el optimismo es muy importante porque se ven las dificultades como circunstancias que se pueden cambiar, en lugar de percibir las como una situación irremediable. En el proyecto colaborativo *Cuando la fe mueve montañas* que Francis Alys organizó para la Bienal de Lima de 2005, se hizo uso de esta incentivación social para tratar de animar a las personas a ser partícipes del arte para hablar de sus situaciones y experiencias. En esta ocasión, ante la oprimida situación política de Perú, propuso a algunos de sus habitantes a y demostrar tanto al país como a sí mismos la fuerza colectiva que podían llegar a alcanzar. Para ello coordinó a quinientas personas a lo largo de una duna, con el objetivo de modificar dicho territorio moviendo con palas la arena al mismo tiempo. Horas después el terreno de toda la superficie de la duna se movió diez centímetros y manifestó el poder que puede obtener un pueblo mediante el apoyo mutuo de sus ciudadanos. Creer en el trabajo en equipo es esencial para poder crecer y mejorar a nivel social, como vemos en el anterior ejemplo, el *artivismo* es un medio que puede lograr este sentimiento de grupo. La empatía y capacidad de simpatizar será la que nos permita sociabilizarnos, gracias a ella vamos a resolver pistas no verbales de los comportamientos de otras personas, para así poder comprender cómo sienten y poder responderles apropiadamente. Ser capaces de educar todos estos factores intrínsecos a nuestra persona es la clave para rodearnos de relaciones sanas, desenvolvernos bien en la vida y gozar del bienestar personal. Escuchar y saber escucharse a uno mismo es esencial para poder lograr prosperar, poder comunicarnos con tranquilidad, al igual que saber reconocer aquello que podemos mejorar de nosotros mismos demuestra una buena estabilidad emocional.



Figura 2.22. Francis Alys (2005) *Cuando la fé mueve montañas*
http://www.exporevue.com/magazine/fr/index_francis_alys.html

Ante la frenética vida que llevamos, cada vez se valora más saber controlar nuestra mente para evitarnos el sufrimiento, de hecho, en las escuelas a medida que pasan los años este tipo de educación se está volviendo cada vez más popular. Se mira el desarrollo de la inteligencia emocional como un medio para enseñar valores humanos.

“Las escuelas empiezan a enseñar la inteligencia emocional como medio educativo. Pensar antes de actuar, uno no puede controlar lo que va a sentir ni sabe cómo de fuerte será ni por qué sucederá pero sí puede educarse para saber reaccionar positivamente a esa situación y conseguir que mejoren las consecuencias. Medios para tomar control del temperamento: Mirarse a uno mismo y a su estado, encontrar un modelo de estado en el que preferiría estar, notar las señales que le indican que debe calmarse, parar o frenar el malestar mediante la autorreflexión de la situación y repetir dicho proceso hasta que el sujeto se tranquilice. La habilidad social es la capacidad inicial para conseguir el éxito, conseguir resolver conflictos y ser persuasivos.” (Goleman, 2014: conferencia en TED)

La aportación al dossier artístico de *Caballote*, realizada en los talleres de pintura municipales de Tomares, busca precisamente desarrollar estas diferentes inteligencias mediante una acción en la que participen varias de ellas. Al desarrollar la acción a través del happening, situamos espontáneamente la pizarra en estos talleres para proponerles a los alumnos realizar una obra en conjunto a la par que se debatían sobre la misma. De este modo la creación plástica no se quedó únicamente en el ámbito manual, sino que además se vinculó directamente con el pensamiento de cada uno de los participantes. Se estableció un tipo de conocimiento que incluso se acercó a la inteligencia emocional que hemos tratado, pues se habla a la vez que interactuaba y se comprendían los compañeros entre ellos. La pizarra tenía una obra serigrafiada, en la cual los alumnos tendrán que escribir con tiza el nombre que le darían a dicho dibujo y después complementarla con los elementos gráficos que deseen añadirle. La pizarra que una herramienta de instalación utilizada como preludio para despertar la creatividad y la interacción, evitando la tensión que puede sufrir una persona al sentirse obligado a ser creativo espontáneamente. Con esta obra los participantes trabajan en conjunto escuchándose y analizándose los unos a los otros conscientes de los beneficios que aporta el trabajo colectivo. De este modo, además de situarse en el papel del artista a la hora de titular la obra, se les cuestiona si realmente tiene sentido para ellos la necesidad de argumentar cada obra de arte o si piensan que la creación no debe limitarse a los razonamientos. Esta iniciativa busca desarrollar en los alumnos el pensamiento crítico acerca del arte contemporáneo a partir de sus propias vivencias, y hacerles cuestionarse qué sentido tiene para ellos el arte y si están de acuerdo con el dinamismo que tiene actualmente. Busca generar una imagen colectiva y dinámica que la genere la acción y situación del momento, con la adivinanza de la poesía visual que transmite la imagen como excusa.

CONCLUSIONES

Tras esta investigación nos preguntarnos si el arte contemporáneo se basa de la estética del contexto cultural, o si realmente goza de libertad para expresarse. La idea de artista como genio creador forma parte de una falsa consciencia de la realidad. El arte actual se encuentra limitada por un conjunto de agentes y relaciones de conveniencia, que priva al artista de lo que puede ser una de las mayores armas humanas. Incluso tanto el gusto estético, relacionado como la sensibilidad, el subjetivismo o idealismo, se encuentran determinados por la relación del sujeto con su entorno. La revolución en el arte puede significar terminar con de los grilletes de esta actitud social. La búsqueda de la verdad a través del conocimiento que destruya el cúbito espectacular. La ignorancia más grave es desconocer la propia ingenuidad, la importancia de ampliar nuestro saber es una de nuestras mayores responsabilidades. La liberación del espíritu es el comienzo de la revolución contra pensamiento mediatizado. Es imposible rechazar por completo la estructura actual del campo artístico, pero no por ello se debe abandonar la lucha por el cambio. Esta idea no sólo abarca al ámbito cultural, sino a todo el conjunto que engloba la vida. El arte recoge la perfecta armonía entre realidad material e idea pura de verdad, con él, el artista tiene capacidad para abarcar, abstraer y expresarse.

De nada sirve una mente inteligente que pueda aportar nuevas visiones si es fácil de corromper y dirigir. La facilidad con la que una mente débil puede ser manipulada va de la mano del engaño y la falta de conocimiento. Teniendo claro que el sistema económico en el que se desenvuelve el arte es el proceso similar al de un modo de producción de manufactura, rescatamos el típico debate sobre la diferencia entre arte y artesanía. Si la artesanía es, digamos, el arte de comer por llamarlo de algún modo, que se realiza ya sea para venderlo, por simple práctica o por el placer que supone desarrollo de la técnica ¿Acaso cuando vendemos nuestro arte a las entidades culturales y nos doblegamos a sus peticiones, no estamos haciendo también otro tipo de artesanía?

Al tratar el término *espectador* no sólo nos referimos únicamente al público interesado en el ámbito artístico, también englobamos a quienes no suelen frecuentar galerías ni museos. Somos conscientes de que el estudio de marketing tiene muy en cuenta que la belleza para atraer al público, la que más vende, si las estéticas juegan con lo afectivo, los artistas podemos organizarla de nuevo alejada del valor especulativo, bajo intenciones amables que sean beneficiosas para el humanismo. Sin lugar a dudas, el ámbito artístico plástico es un entorno fascinante, colmado de obras transmisoras de pensamiento. En ocasiones guardan, bajo sus sensoriales metáforas, mensajes que logran captar y llenar a quien las visualiza. Puede llegar considerarse una vía directa para la comunicación de la consciencia humana, si el artista que realiza la obra hace posible que el público capte la intencionalidad de la pieza. Detengámonos un momento para analizar las cuatro definiciones de *museo* que se recogen en la RAE:

Museo:

Del lat. Mus musĕum “lugar consagrado a las musas”, “edificio dedicado al estudio”, y este del gr. Μουσείον Mouseïon.

- 1. Lugar en el que se consevan y exponen colecciones de objetos artísticos, científicos, etc.*
- 2. Institución, sin fines de lucro, cuya finalidad consiste en la adquisición, conservación, estudio y exposición el público de objetos de interés cultural.*
- 3. Lugar donde se exhiben objetos o curiosidades que pueden atraer el*

interés de público con fines turísticos.

4. Edificio o lugar destinado al estudio de las ciencias, letras humanas, y artes liberales.

Centrándonos en la primera y en la tercera definición, es cierto que los museos son centros visitados sobre todo por extranjeros, ya sea por curiosidad o para poder decir que han estado en un lugar emblemático cerca de una obra de un artista famoso que ha salido en los medios de comunicación. Los comercios son conscientes de que se mantienen vivos gracias a sus clientes y les interesa continuar provocando el interés popular. Sus gustos y comportamientos son fruto de la evolución mediática, precisamente debido a la saturación visual es complicado que los espectadores respondiesen personalmente sin verse influenciados por factores externos. Volvemos a la conclusión de que la actividad cultural es organizada por unos pocos y las artes lejos de cumplir el objetivo de servir de vía expresiva para las personas, terminan siendo carne de escaparates accesible para una minoría. Si funcionan así los espacios expositivos, no es para nada de extrañar que efectivamente el mercado del arte necesite especular para poder sobrevivir. Si nuestra faceta plástica es meramente un souvenir más, claramente no ocupa un lugar importante en la cultura popular. Una vez más nos vemos obligados a mencionar que una posible solución de esta situación es cambiar las prioridades de la educación, conceder a las asignaturas humanísticas por lo menos el mismo peso que las científicas. Si no tomamos medidas para realzar el valor de la integración de las artes en la vida, continuaremos conviviendo este extraño ámbito indefinido. Esta situación tendría solución, o al menos no se daría tanto en los espacios expositivos, si desde la más temprana educación que adquirimos se nos inculcasen los valores del arte contemporáneo.

¿Es posible aún genera relaciones con un mundo que busca la funcionalidad incluso en las expresiones artísticas? En la segunda y cuarta definición vemos más relación de esta entidad cultural con la temática de nuestro proyecto artístico. Intentamos mantener activo el papel del espectador para que se interese por las muestras expuestas, pero sin embargo no hace especial alusión que el público se involucre con las muestras expuestas o que siente partícipe de las obras. Mediante diversas medidas psicológicas se puede mejorar la dinámica educativa, volverla más humana y enfocarla más a las emociones y a la importancia de valorar el desarrollo creativo de las personas. Cultivar las emociones, incitar a imaginar y a vivir nuevas experiencias, todas estas acciones son también beneficiosas para el lado artístico humano. De hecho, la concentración y evasión que requiere la creación artística ya es de por sí una beneficiosa, empleada como un medio de autoexpresión. Uno de los principales atractivos del arte contemporáneo es que tiene capacidad para establecer una búsqueda personal entre los individuos. La calidad de los materiales o la técnica no son los motivos principales de su éxito, sino la conexión íntima entre personas, eso es lo que le hace resultar más atractivo. Tal vez más que mediante la observación, quizás el mejor modo para lograr volver a acercar el arte a la sociedad sea mediante esta acción de entretenimiento, lograr reencantar el arte y devolverle su atractivo. Quizás el juego sea la clave estética que consiga que el ámbito creativo se le devuelva su importancia cultural.

El juego puede ser un elemento que genere la aceptación y respeto por la diversidad a nivel general, es la base de la conexión e interdependencia que existe entre los seres vivos, de todo lo que nos rodea y conforma del ecosistema social. Al singularizarnos individual y colectivamente, podemos proponer un comportamiento alternativo al que predomina. Un enfoque más artístico que nos abra la mente y nos ayude a comprender que vivimos en una red de dependencias relaciones. Lo colectivo del juego puede hacernos ver que la autonomía personal siempre va a necesitar un equipo que nos auxilie, nos encontramos constantemente rodeados de otros seres que pasan

desapercibidos para nosotros. La expresión creativa del individuo fue planteada como un método para lograr relajar tensiones internas y así lograr establecer una sociedad sana. De este modo el arte adquiriría una ideología de reconstrucción social, con cuyas acciones los participantes adquirirían capacidades perceptivas, cognitivas, emotivas y creativas.

La imaginación es la conducta con la que las personas amplían sus experiencias, son capaces de visualizar mentalmente aquello que no vivieron, no se limitan únicamente a su realidad sino que son capaces de expandir sus emociones. Habiendo analizado ya la actividad lúdica como una herramienta que nos puede ayudar a rescatar el valor social y natural del arte. Vemos que la interacción lúdica que invita a la contemplación y al razonamiento quizás sea el método educativo acertado para lograr la empatía humana hacia su hábitat. Esta reacción frente al arte es precisamente la que favorece a que su carga educativa permita que el mensaje fragüe en el espectador. Su accesibilidad acerca al espectador la comprensión del funcionamiento dinámico y colectivo del ecosistema, que habitualmente se aprecia como un ente estático invariable e inmóvil. Como medio para combatir esta situación, el arte es una propuesta con capacidad para sensibilizar al público del necesario respeto por la biodiversidad. Haciendo partícipe al espectador de la obra, se logra involucrarle de modo que incluso ejerza el papel creativo del propio artista, la elaboración de piezas de carácter versátil que permita adquirir una naturaleza viva a través de la interacción. Con este proceso creativo se trata de convivir con el arte más allá del espacio expositivo, replantear su existencia como una forma de vida. Hace un llamamiento a la reparación y recuperación del medioambiente a través de la educación. Profundiza sobre el concepto de ecología y amplía su significado a otras áreas del conocimiento humano más allá del medioambiente.

La recuperación del ecosistema destruido no funcionaría si no se contase con la cultura. A la hora de hablar de la crisis ambiental, la oposición existente entre la economía y la ecología resulta un hecho casi ineludible para lograr trascender sus repercusiones. La revolución ecológica nos guía por el camino para lograr el abrazo entre arte y naturaleza, un buen uso del bioarte quizás nos ayude a lograr lo mismo con la ciencia. Actualmente vivimos un momento histórico en el que se da la reconciliación entre la ciencia y el arte, como respuesta a la necesidad de interpretar un mundo desafía a nuestros propios sentidos y pensamientos. La ciencia ha visto en el arte un medio para lograr alcanzar al mayor público posible, su atractivo permite que la finalidad cognitiva de instruir a las personas. Su objetivo no sólo es ser preciso, sino también comunicadora poner su sabiduría al alcance de quienes puedan acceder a ella. Para ello debemos adoptar una nueva actitud y cambiar nuestro destructivo comportamiento, conseguir alcanzar una visión de respeto con respecto a nuestro entorno a través del arte.

FUENTES DOCUMENTALES

a) Fuentes principales

LIBROS

ACASO, M. (2009): *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Ed. Edhasa, Barcelona

BOURRIAUD, N. (2008): *Estética relacional*. Ed. Adriana Hidalgo, Buenos Aires

FOSTER, H. "y otros" (2006), *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad*. Ed. Akal, Madrid

HUIZINGA, J. (2012): *Homo Ludens*. Ed. Alianza, Madrid

KAPROW, A. (1966): *Assemblages, environments & happenings*. Ed. Abrams, Nueva York

KAPROW, A. (2007): *La educación del des-artista*. Ed. Ardora Exprés, Madrid

KASTNER, J. (2005): *Land Art y arte medioambiental*. Ed. Phaidon, Londres

LÓPEZ DE RINCÓN, D. (2015) *Bioarte, arte y vida en la era de la tecnología*. Ed. Akal, Madrid

MARCHAN, S. (1986): *Del Arte Objetual al Arte de Concepto. Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna*. Ed. Akal, Madrid

b) Fuentes secundarias

LIBROS

- BADIOU, A. (2013): *Cinco lecciones sobre Wagner*. Ed. AKAL, Madrid.
- BAIN, K. (2004): *Lo que hacen los mejores profesores de universidad*. Ed. Universitat de Valencia, Barcelona, (Beaugrande, R. la “educación bulímica”, pag. 53)
- BAUMAN, Z. (2002): *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica, México D.F
- BAYER, R. (1965): *Historia de la estética*. Ed. Fondo de cultura económica, México
- BENJAMIN, W. (1989): *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, en Discursos interrumpidos I*. Ed. Taurus, Madrid.
- BERNÁRDEZ, C. (1999): *Joseph Beuys. Arte Hoy*. Ed. Nerea, Madrid.
- BRILLOUIN, L. (1956): *Science and Information Theory*. Ed. Academic Press, Nueva York
- BRUNA, M.S. (1987) La «aesthetica» de Baumgarten y sus antecedentes leibnicianos, Ed. Universidad de Navarra, Barcelona.
- BÜRGER, P. (1996) *Crítica de la estética idealista*. Ed. Visor, Madrid
- CARY, R. (1998): *Critical art pedagogy: foundations for postmodern art education*, Ed. Routledge, London
- CLEMENT, G. (2012): *El jardín en movimiento*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona
- DANTO, A., (2002): *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia*. Ed. Paidós, Madrid
- DEBORD, G. (1967): *La sociedad del espectáculo*. Ediciones Naufragio, México D.F
- DEBORD, G. (1958): “Teoría de la Deriva”. *Internacional situacionista, La realización del arte*, vol. 1, Rue de la Montagne-Genevieve, París. (pags. 1 a 30)
- DUCHAMP, M. (2003) *El proceso creativo en Escritos*. Ed. Galaxia Gutenberg, Madrid
- FLÓRE, F.C. (2014): *Mierda y catástrofe. Síndromes culturales del arte contemporáneo*. Ed. Fórcola, Madrid
- GADAMER, H. G., (1997) *Hermenéutica, estética e historia. Antología*. Ed. Sígueme Salamanca
- GARDBER, H. (1993) *Teoría de las Inteligencias múltiples*, Ed. Paidós, Barcelona
- GOETHE, J.W. (1997) *Teoría de la naturaleza*. Ed. Tecnos. Madrid
- GOMPERTZ, W (2013): *¿Qué estás mirando?: 150 años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos* Ed. Taurus, Madrid

- GONZÁLEZ BERNÁLDEZ, F. (1981): *Ecología y paisaje*. Ed. Blume, Madrid
- GRANDE, J. K. (2005): *Diálogos Arte-Naturaleza*. Fundación César Manrique Lanzarote
- GRUBER, H.E. (1974): *Gruber Darwin on Man, A psychological study of Scientific creativity*, Ed. Chicago, Chicago
- GOMBRICH, E.H. (1997): *Historia del arte*. Ed. Alianza, Madrid
- GUASH A.M. (2012): *La crítica discrepante. Entrevistas sobre arte y pensamiento actual (2000-2011)*. Ed. Cátedra, Madrid
- GUATTARI, F. (1990): *Las tres ecologías*. Pre-Textos, Valencia
- HAN, B.C. (2015): *La salvación de lo bello*. Ed. Herder, Barcelona
- HEARTNEY, E. (2008): *Arte & Hoy*. Phaidon, Barcelona
- JACOBS M. (1996): *La economía verde*. Ed. Icaria, Barcelona
- KANT, I. (1790): *Crítica del Juicio*. Ed. Porrúa, México
- KAPROW, A. (2016): *Entre el arte y la vida. Ensayos sobre el happening*. Ed. Alpha Decay. Barcelona
- KOSUTH, J. (1991). "Teaching to learn" *Art after Philosophy and After*. MIT Press, London
- LOVELOCK, J., MARGULIS, L. (1989): *Gaia. Implicaciones de la nueva biología*. Ed. Kairós, Barcelona
- MAFFESOLI, M. (2009): *El reencantamiento del mundo. Una ética para nuestro tiempo*, Buenos Aires. Dedalus
- MARSHALL, M. (1988): *El medio y el mensaje. Un inventario de efectos*. Paidós Studio
- MARX, K., (2004) *Manuscritos económico-filosóficos de 1844*. Buenos Aires, Ediciones Colihue SRL
- MCLAREN, P., (1997): *Pedagogía crítica y cultura depredadora*. Ed. Paidós Ibérica, Barcelona
- PARREÑO, J. M. (2006): *Naturalmente artificial*. Ed. Museo de Arte contemporáneo Esteban Vicente, Segovia
- RAQUEJO, T., y Parreño, J.M. (2015): *Arte y Ecología*. Ed. UNED, Madrid
- RAMÍREZ. J.A. (1994): *Ecosistema y explosión de las artes*. Ed. Anagrama, Barcelona
- ROUSSEAU, J. J. (1820): *Discurso sobre el origen y los fundamentos de la desigualdad entre los hombres*, Ed. Alianza
- SARMIENTO, J.A. (1987) *La otra escritura, la poesía experimental española, 1960 – 1973, pag. 270*, Ed. Universidad de Castilla La Mancha, Barcelona

SCHILLER, F. (1999): *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Ed. Anthropos, Barcelona

SMITHSON, R., (2006): *Un recorrido por los monumentos de Passaic*. Ed. Gustavo Gili Barcelona

THORNTON, S. (2010): *Siete días en el mundo del arte*. Ed. Edhasa, Barcelona

UDO, N., (2005): *Huellas en la naturaleza*. Ed. Círculo de Bellas Artes, Madrid

WINNICOTT, D. (2008): *Realidad y Juego*. Ed. Gedisa, Barcelona

ZIZECK, S. (2006): *Órganos sin cuerpo. Sobre Deleuze y consecuencias*. Ed. Pre-textos, Valencia

DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS

BOFF, L. (2009). "Nuevo estadio de la mundialización: la noosfera". [consulta 15-01-2016] Disponible en: <<http://www.servicioskoinonia.org/boff/articulo.php?num=332>>

LENORE, V. (2016): "Creatividad: el gran timo cultural del siglo XXI". En *El Confidencial*, revista electrónica [consulta: 02-07-2016], disponible en: http://www.elconfidencial.com/cultura/2016-07-05/creatividad-desigualdad-paradojas-de-lo-cool_1226078/

DOCUMENTALES AUDIOVISUALES

GOLEMAN, D. (2014) Conferencia *Emotional Intelligence* que dio en el programa *TED (Technology, Entertainment, Design): Ideas worth spreading*

REDES PARES, REEVO (2012), *La educación prohibida*, Argentina, [consultado: 09-8-2016]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-1Y9OqSJKCc>

ROBINSON, K. (2014). *Las escuelas matan la creatividad*, [consulta 20/06/2016]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>

a) Figuras

ACTUALIDAD

Figura 2.1. Robert Smithson (1970) *Spiral Jetty* <http://www.artlyst.com/articles/robert-smithsons-spiral-jetty-under-threat-from-drought>

Figura 2.2. Robert Smithson (1971) *Spiral Hill* <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/4b/cf/e1/4bcfe1641b058dc0cfb46eceb22627a5.jpg>

Figura 2.3. Joseph Beuys (1982) *7000 Oaks* <https://www.veoverde.com/2009/09/arte-ecologia-y-joseph-beuys/>

ESTÉTICA

Figura 2.4. Peter Fischli y David Weiss (1991) *How to Work Better* <http://www.socialtalent.co/wp-content/uploads/2016/07/How-to-Work-Better.jpg>

Figura 2.5. Christo y Jeanne-Claude (1983) *Surrounded Islands* http://images.adsttc.com/media/images/55e6/3105/8450/b5a8/be00/0223/large_jpg/christo.jpg?1441149181

Figura 2.6. Natalie Jeremijenko (1999) *Tree Logic* <http://nataliejeremijenko.com/portfolio/>

Figura 2.7. Giuseppe Penone (1968) *Continuerà a crescere tranne che in quel punto* http://www.selectionsarts.com/2016/04/womens-work-2/penone_022_continuera-a-crescere_mano-acciaio_c1248_diaarch/

Figura 2.8. Giuseppe Penone (1978) *Zucche* <https://www.alfabeta2.it/2011/11/03/giuseppe-penone-galleria-fotografica/>

JUEGO

Figura 2.9. Allan Kaprow (1961) *Yard* <http://www.medieninformatik.de/nesting/>

Figura 2.10. Allan Kaprow (1963) *Fluid* <http://www.kaprowinberlin.smb.museum/en/>

Figura 2.11. Miguel Ángel Blanco (1985) *La Biblioteca del Bosque* <http://www.bibliotecadelbosque.net/la-biblioteca-del-bosque/>

RELACIONAL

Figura 2.12. Gunther Von Hagens (1995) *Bodies* <http://1.bp.blogspot.com/-OlisKfhzM2s/TaYD3DKQ8II/AAAAAAAAAEM/SH2Vuq4YEns/s1600/bodies-exhibition.jpeg>

Figura 2.13. Céleste Boursier (2015) *Acqua Alta* <http://i.huffpost.com/gen/3116602/images/o-PALAIS-DE-TOKYO-ACQUAALTA-facebook.jpg>

Figura 2.14. Carsten Höller (2015) *Decision* <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/jun/14/carsten-holler-decision-review-duane-hanson-hayward-serpentine>

Figura 2.15. Lucía Loren (2009) *Al hilo del paisaje*
<http://lucialoren.com/index.php/artworks/art-interventions/al-hilo-del-paisaje>

PEDAGOGIA

Figura 2.16. Richard Long (1967) *A line made by a walking*
<http://www.richardlong.org/Sculptures/2011sculptures/linewalking.html>

Figura 2.17. Andy Goldsworthy (1987) *Rowan Leaves and Hole*
<http://www.artnet.com/artists/andy-goldsworthy/rowan-leaves-laid-around-a-hole-yorkshire-eHcaMqPgSQFLwgG1yrzhSQ2>

Figura 2.18. Nils-Udo (1986) *Chestnut leaf, vetch flowers, pond*
http://s15.postimg.org/uu3oy2lor/373813_nature_art_8.jpg

Figura 2.19. Ana Mendieta (1973) *Silueta Works*
<https://transpersonalspirit.files.wordpress.com/2013/03/ana-mendieta-earth-work-2.jpg>

Figura 2.20. Robert Morris (1971) *Bodyspacemotionthings*
<https://es.pinterest.com/pin/336362665894749463/>

PSICOLOGIA

Figura 2.21. Ray Johnson, Ruth y otros estudiantes en la clase de Josef Albers en Black Mountain College 1945 <https://es.pinterest.com/pin/245024035947485300/>

Figura 2.22. Francis Alys (2002) *Cuando la fé mueve montañas*
http://www.exporevue.com/magazine/fr/index_francis_alys.html